



# Dark Eyes™

ダークアイズ

その力いわく

汝ら出会う事無くして

我を知る事無し

我を知る事無し

陽の民よ、剣よ

風の民よ、魔法よ

汝、互いに出会うこと無くして

大いなる力を得る事無し。

深淵の謎に触れる事無し。

そして、民よ。

我が意志を知る事無し。

我が意志を知る事無し。

## 第1弾ダークアイズと共に 最強のネットワークプロジェクト ゲーマーズドリーム、今冬始動！

先鋭のゲームクリエイターが、自由に発想できるゲーム環境を、  
ユーザーが、ストレス無くゲームに没頭できる環境を  
インターネット上につくる。

その成果、いよいよ今冬デビュー。

あなたとはネットワークでお会いします。

その山脈の彼方で、  
汝を待ち受ける者は  
汝とは、言葉さえ通しぬ。  
敵か、友かすら分からぬ。  
しかし、言おう。

あなたの参加が、惑星フェアホープの歴史を創る。  
日本発、超大規模ネットワークRPG、いよいよ登場。

βテスター募集！詳しくはDark Eyes公式ホームページで。  
<http://www.dark-eyes.com>

## 今冬発売予定 パッケージ予価：8,800円（税別）

※動作環境 OS:Windows95/98 CPU:Pentium166MHz RAM:32MB インター  
ネット接続が必要 (28.800bps) DirectX5以上が対応しLVGAサイズでハイカラー表示  
が可能なビデオカード

※動作環境 OS:Windows95/98 CPU:PentiumII 266MHz RAM:64MB インター  
ネット接続が必要 (28.800bps) DirectX5以上が対応しLVGAサイズでハイカラー表  
示が可能なビデオカード

DarkEyes利用料：1000円/月  
※ご利用にはクレジットカードが必要です。

※その他、ご利用にはお客様が契約されているインターネットプロバイダ料金、電話回  
線利用料金が必要です。

※料金には別途消費税が加算されます。

株式会社ネクステック 東京都渋谷区渋谷1-12-1ネクストコムビル6F 〒150-0002  
<http://www.sega-nexotech.co.jp/>

お申込み・お申し込み先 〒100-0001 TOKYO 03-5561-4060  
受付時間 9:00~17:00 月曜~金曜/土日祝日はお休み

©1998 NEXTECH CORPORATION ALL RIGHTS RESERVED

## ゲーマーズドリームのすべてがわかる。 公式ホームページ、ドリームパーク オープン。

<http://www.gamersdream.ne.jp/>

- 3000人の同時接続が可能な革命的な回線接続。しかも、通信を最小限に抑えた、快適な環境下でのプレイを実現。
- 入会金無料、月々の利用料は定額制を採用。無理なく長時間プレイが楽しめる。
- 第一弾Dark Eyesに続き、国内有力クリエイター、ソフトハウスの数多作、続々登場予定。
- ゲーマーズドリームに関する詳細は上記のホームページ（Dream Park）でご案内しています。



PROUDLY PRESENTED BY NTT DATA



株式会社NTTデータ  
ゲーマーズドリーム事務局

〒135-8033 東京都江東区豊洲3-3-3 豊洲センタービル  
ゲーマーズドリームに関するお問い合わせはE-mailで：kanon@gamersdream.ne.jp  
ゲーマーズドリームならびにGOは、株式会社NTTデータの商標です。





## はじめに

パソコン、モデム(TA)、電話線を接続し、モデム(TA)を使えるようにして下さい。

- \*本スターターキットをご利用される前に必ず「ご利用の注意事項」をお読み下さい。
- \*Internet Explorer 3.02 以下 (Windows95) をお使いのお客様は、まず「ODNスターターキット」のインストールを実行し、オンラインサインアップを行って下さい。
- \*Internet Explorer 4.0 以上 (Windows95-98) をお使いのお客様は、「オンラインサインアップの開始」から行って下さい。

## 『ODNスターターキット』のインストール

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



- ②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
- スターターキットが起動します。
- ODN収録フォルダ名は画面に一致する必要があります。
- 収録フォルダ名の詳細は、本誌のCD-ROM紹介ページをご覧ください。

- ③「サインアップ」ボタンをクリックして下さい。
- 「リソースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。



- ④確認画面が表示されますので「同意する」を選択すると「セットアップの開始」に進みます。



- ⑤「セットアップの開始」画面が現れます。
- 「次へ」ボタンをクリックして下さい。



- ⑥「使用許諾書」に「同意する」を選択し「次へ」をクリックすると「インストールオプション」画面が現れます。
- いずれかを選択し「次へ」ボタンをクリックして下さい。(標準は「標準インストール」)



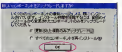
- ⑦「デスクトップのアップデート」画面が表示されるので「はい」「いいえ」のいずれかを選択して下さい。(標準は「はい」)



- ⑧「インストール先フォルダ」画面が表示されます。
- インストール先フォルダを選択して下さい。



- ⑨「新しいアイコン」をアップグレードしますか?と表示されます。いずれかを選択して下さい。



- ⑩インストール完了メッセージが表示されたら「OK」をクリックして下さい。



- ⑪「コンピュータを再起動する必要があります」と表示されたら「OK」をクリックして下さい。

## オンラインサインアップの開始

①パソコンにCD-ROMをセットして下さい。



- ②「マイコンピュータ」→「CD-ROM」→「ODN収録フォルダ」→「ODN Signup.exe」の順にダブルクリックして下さい。
- スターターキットが起動します。

- ③「サインアップ」ボタンをクリックして接続を開始して下さい。
- 「リソースノート」の中には注意事項等が記載されていますので、ご参照の上「承諾」をクリックして下さい。



- ④接続が完了し、しばらくするとオンラインサインアップの画面が表示されます。



- \*注意:ここで接続がうまくいかない場合、モデムの設定が適切でない可能性があります。一旦ダイヤルをキャンセルし、「ダイヤルのプロパティ」をクリックして設定を確認して下さい。



- ⑤オンラインサインアップ画面の指示に従い、サインアップを行って下さい。

- \*注意:アクセスポイント画面ではご利用されるエリアにあわせてアクセスポイントを選択して下さい。

- \*注意:お客様番号は日本テレコム市外電話サービスの請求書に記載されています。またソフトウェア管理コードは「1143701a408」を入力して下さい。

## オンラインサインアップの完了

①登録が完了すると登録終了通知画面が表示されます。



- \*注意:この「登録終了通知画面」の情報はお客様がODNをご利用される際に必要となる情報となりますので、必ず全情報のメモをとり下さい。この情報は紛失した場合、は後日郵送される「ご利用のご案内」に記載されている仮パスワード切替日までODNの接続ができなくなります。なお、お客様の接続情報はサポートセンターでは一切閲覧できません。

- ②「自動設定を行う」ボタンをクリックするとインターネット接続に必要な設定が自動的に行われます。設定完了後、接続が切断され、サインアップが終了します。

## ODNへの接続

- ①ODNをご利用される場合はパソコン画面上の「Internet Explorer」アイコンをダブルクリックして下さい。
- ダイヤルが起動します。



- ②パスワードを入力し接続して下さい。
- \*注意:オンラインサインアップで設定されるパスワードは仮パスワードです。仮パスワードには有効期限があります。登録後送付されるODNご利用のご案内に仮パスワードの有効期限と接続パスワードが記載されていますので、有効期限が過ぎた後接続パスワードを入力して下さい。



ご不明な点は ODNサポートセンター  
**0088-85** (ODN接続サポート・無料) **0088-86** (ODNサービス案内・無料)

へお問い合わせください。

tech-support@odn.ad.jp (ODN接続サポート)



# Play Online

018

前号の50アカウントに引き続き、本誌読者用に100アカウント獲得!

## ダークアイズ ベータテスター募集



### ニュース

020

## Play Online NEWS Summary

- 日本で初めて詳報する「ANACHRONOX」「STAR TREK:KLINGON ACADEMY」情報
- FORCAL POINT/TUNREALエンジンを使ったゲーム
- Human Soft社に「SEED」の仕上がりを見る
- アイドス・インタラクティブ日本法人設立 ほか

国内外の売れ行きが一目で分かる

パソコンゲーム  
売上げランキング

036

ソフトウェアリリース  
スケジュール

038

TECHNICAL EDGE  
新製品情報

130

### 特集1

061

## マルチプレイが熱い パソコンゲーム高密度攻略



Combat Flight Simulator



HALF-LIFE



BALDUR'S GATE

062

### Combat Flight Simulator

マイクロソフトが満を持して放つ「Combat Flight Simulator」は、ティータルにこだわりが感じられる同社初のコンバット系のフライトシムだ。非公式ながらFlight Simulatorの機体データやシーナリーの互換性があり、遊びがいのあるタイトルに仕上がっている。特に、シングル・マルチプレイ両方に役立つ機体解説は必見だ

072

### HALF-LIFE

敵をやっつけて出口を見つけるという、これまでの3Dシューティングとは一線を画す「HALF-LIFE」は、ストーリーがしっかりと練り込まれている。敵のAIもより洗練されており、音にも敏感に反応するなど、新しい試みが随所に見られる。今回は、製品版に先がけてリリースしたDAY ONEをもとに、シングルプレイの攻略をお届けする

080

### BALDUR'S GATE

日本での発売元も決まり、ますます期待系まるRPG「BALDUR'S GATE」. AD&Dの世界をパソコン上に忠実に再現したゲームシステムは、「DIABLO」とは一味違うパーティープレイ重視の味付けがされている。スケールの大きいこのRPGを今月から3回にわたって完全攻略する

088

### F-22 トータル・エア・ウォー

「F-22ADF」の続編にあたるF-22 トータル・エア・ウォーは、リアルタイムに、戦況が変化するダイナミックキャンペーンシステムを搭載しており、実戦パイロットさながらの緊張感を味わえる。前作からさらに磨きがかかった描画エンジンと、2 on 2の快適なマルチプレイなど、確実な進化を遂げたこのゲームで磨けるテクニクを公開

## JANUARY 1 1999

## 特集2

けた違いのパフォーマンスを誇る新世代チップの登場で本格化する

## 2D/3Dコンボカード冬の陣

105

前回の特集からわずか3ヵ月しか経っていないが、2D/3Dコンボカードの世界は激変している。今回の特集では、BansheeやTNTなど話題のコンボカード14枚を一斉テストし、ポテンシャルの計測を行った。年末のゲームラッシュに備えてチェックしたい1枚が必ず見つかる!

## ゲームソフトレビュー

039

Play Online  
Exclusive ReviewSTAR TREK THE NEXT GENERATION  
KLINGON HONOR GUARD

BLOOD 2: THE CHOSEN

F-16 MULTIROLE FIGHTER  
MIG-29 FULCRUM

SPEC OPS: RANGER TEAM BRAVO

エスディック・ウィーヴァー

CLUE

STARCRAFT: BROOD WAR

シムシティ 3000

10 TOMB RAIDER III

LODE RUNNER 2

16 WW II FIGHTERS

PEOPLE'S GENERAL

DOMINANT SPECIES

KNIGHTS AND MERCHANTS

## 読者プレゼント

ダークアイズベータテスター枠100アカウント  
フォースフィードバックホイール10台  
TNTカード4枚など豪華賞品満載!

128



## 連載

034 Dreamcast定点観測  
Dreamcastインフォメーションセンター  
ネットワーク対応第1弾タイトル「セガラリー2」

060 Play Online Entertainment  
104 TOOL: LOOPIT  
116 MOVIE: Xファイル ザ・ムービー  
TOOL: PostPet2001

096 タダで遊べるネットワークゲーム  
THE XENOLOGY CRISIS  
WARHEADS

PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER  
098 戦略シミュレーションを生み出した巨匠  
「Sid Meier」

3Dアクションシューター定点観測  
102 Do! Voodoo

QUAKE II 定点観測  
118 IMPULSE 999

ULTIMA ONLINE 定点観測  
120 UO.net

battle.net 定点観測  
124 Blizzaard from Far East

126 Code Factory

136 いかさま野郎 チートコマンドー

138 すべての疑問に答えます Gamer's Pit

142 Play Online SQUARE

143 10分で覚えられる  
ネットワークゲーマーのための英会話

## LOOPIT



あなたのがデザインしたキャラクターがLOOPITに登場

## その他

017 付録CD-ROMハイライト

059 バックナンバーのお知らせ

140 付録CD-ROMの使い方

144 次号予告・広告索引

# What's New by Panasonic



**迫真のネットワーク競馬ゲーム、パナソニック・ハイホーに登場!**

**クラシックロード**  
for Hi-HO  
**サラブレッド・ステーブル**



レースは毎日、20分間隔で出走。レース情報・オッズ表を分析し、馬券を購入しよう。見事の中し、ポイントが貯まると出走馬の購入が可能に。馬券でポイントを稼ぐもよし、馬主としてランキング殿堂入りを狙うもよし。ネット上で「仮想競馬」を楽しめちゃう。

今なら「ボーナスポイント プレゼント キャンペーン」も実施中。どんどん参加してね!

©1996 株式会社プロダス ©1996 Vieter Interactive Software Inc. ©1996 Matsushita Electric Industrial Co., Ltd. ©1996 Panasonic Wonderentment Inc.

**NEW!**

松下電器 ホームページ

<http://www.panasonic.co.jp/panasonic-j.html>  
松下電器の最新情報をインターネット上でご覧ください。

ハイホー  
コンテンツ  
NEWS

競馬ゲームネット  
で  
開催!

ハイド、ハイホー。

## パナソニック・ハイホーインターネット接続サービス

●アクセスポイント 全国124ヶ所 (18年11月現在) ●年中無休の安心サポート＆カンタン入会 ●海外接続サービス 接続可能地域が約150ヶ国に大幅拡大 ●DoPaインターネット接続サービスも開始 ●月1,500円/15時間と月500円/3時間の、お得な2コース

料金コース	おでがるコース	じっくりコース
加入料	3,000円	3,000円
月額基本料金	500円/月	1,600円/月
基本料金内のご利用可能時間	3時間	15時間
基本時間超過後の料金	7円/分	7円/分

※オンラインでハイホーに入会と  
**入会無料!**  
1999年3月31日まで  
※対象はオンラインで申し込み可能な  
方に限ります。ドコモ発行のCCD PCMC  
使用済み品は対象外です。

※法人向けサービスもご用意しています

### Let's モバイルモニターキャンペーン実施中!

Panasonic HI-HO「じっくりコース」に新規加入(1999年11月10日～1999年12月11日)  
いただいたみなさんから、ノートパソコン新製品 Let's note comm/C33  
(CCDカメラモデル)を一年間使える[モバイルモニター]を2名募集!  
詳しくは、<http://town.hi-ho.ne.jp/campaign/monitor.htm>へアクセス!



Panasonic

Hi-HO

インターネット総合サービス「パナソニック・ハイホー」  
<http://www.hi-ho.ne.jp/>

お問い合わせ、資料請求、お申し込み等は松下電器産業(株)

パナソニック・ハイホー インフォメーションデスク 〒671-6501 大阪府門真市大字門真1008  
TEL:06-949-2342/03-3432-6140 FAX:06-949-2363 E-Mail: [info@hi-ho.ne.jp](mailto:info@hi-ho.ne.jp)

ARTDINK

# あなたの世界に、 見知らぬ誰かが訪れる。

誰かの世界が、あなたの訪れを待っている。  
さまざまな世界への旅が、たくさんの冒険者との出会いが、  
あなたのホームワールドを変えていく。

1999年、ルナティックドーンはリンクゲートから“世界”につながる。

ネットワーク対応

# LUNATIC — ルナティックドーンIII — D A W N III



ファンタジー RPG 1999年 春 発売予定 予定標準価格 12,800円(税別)

© 1999 ARTDINK. All Rights Reserved.



●Microsoft、Windows、Intel、Microsoft Office及びその他の製品はMicrosoft Corporationの登録商標です。  
●Pentium、CeleronはIntel Corporationの登録商標です。  
●その他の、記載されている記号及び製品名は、登録会社の特許商標または商標です。  
●本ソフトを自由に複製すること及び複製・頒布・レンタル・中古品取引についてこれより一切許可しません。

(アートディンクホームページでは、商品紹介とあわせて著作権サービスも行っております。詳しくはホームページをご覧ください。)



## 「ルナティックドーンⅢ」公開βテスト開催決定!!

アートディンクでは「ルナティックドーンⅢ」の来春発売に先駆けて、  
実際にソフトを体験していただく、「公開βテスト」を開催します。  
参加方法、内容などの詳しい情報は、弊社ホームページをご覧ください。

URL <http://www.artdink.co.jp/>

©ARTDINK, All Rights Reserved.



あのマジック：ザ・ギャザリングの  
インターネット対戦が、AOLで遂に実現。

11月下旬スタート!!

# MAGIC

The Gathering®

- ONLINE DUEL -

PC版マジック：ザ・ギャザリングインターネット対戦対応2タイトル好評発売中!!



マジック：ザ・ギャザリング  
オンライン エディション  
完全日本語版  
価格：¥10,800 (税別)



マジック：ザ・ギャザリング  
デュエルズ・オブ・ザ・プレーンズウォーカーズ  
完全日本語版  
価格：¥6,800 (税別)

公式サイト公開中!!

詳しくは<http://www.mmq.co.jp>にて公開。



株式会社メディアクエスト

〒102-0075 東京都千代田区三番町6-26 住友不動産三番町ビル4F

TEL 03-3222-5639 (ユーザーサポート：休祭日を除く月～金 13:00～17:30)

※表示価格は全て消費税抜きの価格です。 ※販売予定日は最悪予定日です。

Microsoft Windows 95/Windows 98/Windows 2000/Windows XP 対応。米国Microsoft Corporationの米国及びその他の国における登録商標です。Pentium及びMMXは、米国Intel社の登録商標です。その他、記載されている社名及び商品名は、各社所有の商標及び登録商標です。

通信対戦の最新情報掲載中!!

<http://www.mmq.co.jp>





20th Anniversary  
20周年記念特別作品

20周年を記念ロゴマーク・社名表記を一新いたしました。

インターネットに  
権謀術数が渦巻く。

# 信長の野望 *Internet*

●秘密外交を可能にする書状システム

同盟国と一緒に他国へ攻め込んだり、  
敵の同盟国を捕まえるなど秘密外交が

●刻一刻と変化する陣取りを可能にする熱力図システム

●快適にプレイするための同時ターン制

●インターネットでの対戦結果をいつでも見られる!

プレイ中の「戦功ポイント」はサーナに記録されているので、陣が白木のプレイヤーか一目瞭然。

絶賛  
発売中

Windows®95/98版  
Windows NT®4.0版

価格 7,800円

●11月下旬発売・1,800円

インターネットの普及にはインターネットEメールの利用が不可欠です。でも、どこで送信する場合は、2008年10月までのシステムが必要です。デジタル署名、パスワードの保護、金庫・学校等のファイアウォール経由の接続。一部のブラウザによってインターネットEメールの動作しない場合があります。インターネットでの利用可能な環境が利用できるプログラムは<http://www.konqi.org/prigmail/>でダウンロードできます。ブラウザでの電送伝送と接続する、電子メールボックスでの電送伝送と接続する責任があります。著作権者に

東洋の書に書状の交、  
本館が偽造が状を正誤して  
判別すべし。

江戸時代文庫  
比叡武庫  
主君の義に  
付ん中と  
武庫堂書

戦術ユニットを派遣して  
勢力圏を拡大する。  
海の補給ラインを分析せよ。

戦況はマップ上で解決。色別、方向、ユニットの移動した瞬間が重要。



ルビ・Mの最新展覧会  
を、今人・おの・Mの  
手・MのMのM

インターネットの可能な環境が、2006年12月1日より、ダイヤルアップ等のファイアウォールプロキシに動作しないインターネットゲーム可能な環境に切り替えられ、お客様は専用

**「ネットワーク対戦キャンペーン  
ただいま実施中！」**

参加方法・抽選は当選など詳細に詳しくは  
情報はこちら  
<http://www.kumamoto.jp>

①「本州シナリオ」月間得点ランキング20位の方に「信長の野望・創機版」をプレゼント  
(期間中毎月1名・合計4名様 抽選当選が有効な場合抽選になります)

各シナリオ(計5本)ごとに、月間得点ランキング20位内の方から抽選で2名に「同社の映画internetオリジナルシネカ」をプレゼント。[期間:2010年9月10日~10月31日]

[illegible]

第2回: '98.11/2~11/30  
第3回: '98.12/1~'99.1/4  
第4回: '99.1/5~1/21



NO COPY



●Windows®/Microsoft® Windows NT®は米国マイクロソフト・コーポレーションの米国およびその他の国における登録商標及び特許の権利に由来する登録商標です。●製作・編集は製品パッケージに付属したマニュアルを参照してください。

■当社は本ソフトの無断複製・譲渡、中古販売は一切許可していません。

「当社は本ソフトの無断複製・貸与・平白転記を一切禁止し、権利者としての責任を負う。また、本ソフトの複製・貸与・平白転記を行う者は、著作権法第17条第1項に規定する刑事罰の対象となる」という旨の表示がなされている。

株式会社 7-T-1

T223 3533 德惠西冷北區圖幅號1 18 12 TEL 045 561 5335(日)

ANNO  
1602

Creation of a New World

# 君だけの神話が今、始まる!!

親愛なる友、探検者と開拓者の世界へようこそ。  
貴方の魂を新しい時代の幕開けであるあの時、  
1602年へいざないましょう。

新世界開拓シミュレーションゲーム



創世紀1602

Windows95/98

日本語版

標準価格 9,800円(税別)

98年

11/13  
発売予定

ZOO&M3:ENTERTAINMENT

3タイトル一挙に発売!!

BARRAGE: English 98/10/16 On-Sale 8,800Yen.  


 空襲防衛システムが得意!  
 リアル・シューティング  
 BARRAGE  
 クローニ  
 絶賛展開中  
 価格 9,800円  
 NEW-LINEUP1

COMMANDOS: Japanese 98/10/17 On-Sale 8,800Yen.  


 UMS&C/2000-0001-0001  
 COMMANDOS  
 -特殊工作大作戦-  
 11/27発売予定  
 価格 9,800円  
 NEW-LINEUP3

株式会社  
ZOO  
エンタテインメント株式会社  
お問い合わせ:  
株式会社スー  
株式会社スー  
URL <http://www.zoo.co.jp/anno1602/>



SUNFLOWERS is a registered trademark and trade name of the SUNFLOWERS  
Interactive Entertainment Software GmbH. Lack of special indication does  
not imply or indicate, that these names within Europe are free for use and  
not protected by trademark law etc. ANNO 1602 ©1998 by SUNFLOWERS  
Interactive Entertainment Software GmbH. All rights in the software, text,  
graphics, music, illustrations, and soundtracks, etc., reserved.

続々新作登場予定!



# アクセラのPCゲーム攻略本 PC Gamer BOOKシリーズ

対戦版プログラム・アップデータプログラム  
を収録した特別付録CD-ROM付き!



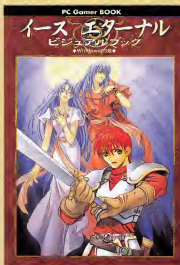
**大戦略 マスターコンバット2**  
完全攻略ガイド  
システムソフト公認

- 対戦版プログラムは本書だけのオリジナル!
- 大戦略マスターコンバット2の全28面を徹底攻略
- 兵器リスト、改造技術データ、マップイベント、登場キャラクターなどデータも充実
- さまざまな隠しデータを満載!

定価:本体2,300円(税別) A5判/160ページ  
©1998 SystemSoft Corporation  
©1998 宝楽社スコ社

Windows95版 ファンタジーRPG  
イースエターナルのすべてがわかる!

特製描き下ろしポスター付き!



**イースエターナル**  
ビジュアルブック  
日本ファルコム公認

- 全MAPをオールカラーで掲載
- 各種データ、攻略に役立つテクニックを大紹介
- 昔懐かしいPC-88版のページもあるぞ

定価:本体2,300円(税別) A4判/96ページ  
©1998 Nihon Falcom corporation



**Sequence palladium**  
完全攻略ガイド

ゲーム攻略に役立つ  
情報がてんこもり!

定価:本体2,000円(税別) A5判/160ページ  
©1998 KOGADO STUDIO

**好評  
発売中**



**マスターオブ  
モンスターズ**  
魔導王の試練  
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)  
A5判/160ページ  
©1997 SystemSoft Corporation



**マスターオブ  
アーク**  
完全攻略ガイド

定価:本体1,900円(税別)  
A5判/128ページ  
©1997 SystemSoft Corporation



**ヴァンテージ  
マスター**  
オフィシャルガイド

定価:本体2,000円(税別)  
A5判/176ページ  
©1997 Nihon Falcom corporation



アクセラの インターネットを楽しむ本

# インターネットの歩き方

絶賛  
発売中!



面倒なアドレス入力が必要なし、  
ワンクリックで簡単アクセス!

インターネットの歩き方

## 8 サッカー

サポーター必携の1冊!

各巻とも  
CD-ROM  
付き

あらゆるジャンル・カテゴリのサッカー関連ページ400サイト以上  
を収録。Jリーグのオフィシャルページやファンページをはじめ、  
大学・高校・少年サッカーや世界各国のページも掲載。

本体価格 1,800円(税別)

### 1 ギャンブル



本体価格  
1,500円(税別)

### 2 通 販



本体価格  
1,500円(税別)

### 3 ラーメン&カレー



本体価格  
1,500円(税別)

### 4 アダルト



本体価格  
1,500円(税別)

### 5 ゲーム



本体価格  
1,500円(税別)

### 6 酒



本体価格  
1,500円(税別)

### 7 コミック



本体価格  
1,800円(税別)

すべての掲載ページの  
リンク集を  
Windows、Mac対応  
CD-ROMに収録!

お問合せは、こちらへお願いします。  
TEL:03-0042 東京駅前通信販売センター  
TEL:03-3464-8266(東京店)

株式会社  
アクセラ



WIN98/95  
FREESOFT&  
SHAREWARE

Windows98対応  
ソフト多数収録!

Mector

# PACK for WIN

GOLD

1999年前期版

定価:本体7,800円(税別)

フリーソフト&シェアウェア  
約20000本を  
CD-ROM12枚に収めた  
お得なパッケージ!

12月7日  
発売

発行 ベクター 発売 アクセラ

<http://www.axela.co.jp/pack/>

この書籍についてのお問い合わせは、055-481-1151へお電話ください。  
〒153-0042 東京都世田谷区東横田3-1-12 TEL03-3464-9285(販売部)



株式会社

アクセラ



# 体験版・デモ版ゲームがギッシリ詰まった Play Online付録CD-ROMハイライト

## 国内外の先進パソコンゲームセレクション

本誌のレビュー記事や特集で取り上げているゲームを中心にセレクトしました。体験版とは言い、マルチプレイをサポートしているものもあるので対戦も可能です。また、国内初収録タイトルもあるので、ぜひ一度プレイしてみてください。



HERETIC II



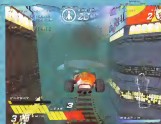
TOMB RAIDER III



WWII FIGHTERS

Age of Empires Expansion:  
The Rise of RomeSHOGO:  
MOBILE ARMOR DIVISION

POWERSLIDE



DETHKARTS



BLOOD II

## 新感覚コミュニケーションツール LOOPIT

ICQやEGN2とは一味違ったコミュニケーションツールLOOPITを収録。キャラクターで自分の感情を表示することができ、手軽にチャットやメッセージの送受信が楽しめます。p.060の記事で詳しく解説していますので、併せてご覧ください。

LOOPIT



### その他の収録タイトル

- ABE'S EXODUS
- Age of Empires
- ANCIENT CONQUEST
- BARRAGE
- COUNTER BLOW
- ENEMY INFESTAION
- トワイライトエクスプレスゴルフ98
- HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY
- Pinball Arcade
- TOPGUN HORNET'S NEST

## この冬、ついにオープンβテスト始動 1000人以上のプレイヤーが惑星フェアホープに降り立つ

「ダークアイズ」のオープンβテストが、この冬ついに開始される。今まで公開されてきたダークアイズに関する情報は依然として少なく、やきもきしているファンも多いことだろう。そこで今回は、ゲームシステムや設定のさらに詳細な情報をお届けする。

文/菅原有香

### 仲間との連携が重要になる 親交度システム

ダークアイズは大勢のプレイヤーキャラクター(以下、PC)が、同時に「フェアホープ」という惑星で「別世界での生き方」を体験するゲームである。「日本版の使えるネットワークRPG」という言葉を耳にしたかと思う。ダークアイズならではのフィチャーについてより詳しく紹介していこう。

多くのプレイヤーが知りたいと思う情報は、戦闘に関するものだろう。戦いを嫌い、生産スキルの道を究めようとするプレイヤーももちろんいるはずだが、大半のキャラクターは冒険者として戦いに身を投じることに違いない。対モンスター戦闘であるか、対PCであるかは人それぞれだ。

戦闘に、いやダークアイズのPC間コミュニケーションすべてに関わる重要な要素がある。それが「親交度」というパラメータだ。親交度は、文字どおりほかのPCとの親しさを表わす。このパラメータが上がると、戦闘時にシミュレーションゲームで言うところの「支援効果」のような戦闘効果が得られる。信頼できる者同士が力を合わせて戦うとき、PCたちは通常以上の能力を発揮することができるのだ。これによって、普段PCが太刀打ちできないマスター勢力の放つ強大なモンスターでもさえも、信頼厚い仲間数人が協力して戦いを挑めば、じょうぶな倒せる可能性が出てくる。

イベントで登場した恐ろしく強いモンスターを、共に冒険している仲間と力を合わせて打ち倒すというシチュエーションは、かなり燃える。ニュースサイトが存在するなら、勇者の登場として報じられるかもしれない。このような公式・非公式サイトとの情報連携も、ネットワークRPGの楽しみの一つだ。

現に、かなりの数のダークアイズファンサイトができてきている。各サイトのますますの発展を願うばかりだ。

強いモンスターとの戦闘には、やはり仲間が必要だ。親交度の導入によって、戦いはよりドラマチックになることだろう。

### 種族ごとの生産スキルが 探求心を刺激する

生産スキルの深い楽しみについても述べよう。例えば、インファンの「採掘」は基本能力でありながら、非常に利用価値が高い。採掘場を建設し、埋蔵されている鉱石を掘り、それを「加工」することによってアイテムに変化させる。このとき、あるアイテムと加工合体を行えば、より優れたものを作ることもできる。試行錯誤が必要だが、きっと楽しい作業になることだろう。PCたちが得たデータは、貴重な情報として各人のホームページにアップされると予想される。レアアイテムを求めて、発掘加工を繰り返すつわものも登場するかもしれない。

ただし、採掘場は家のように個人所有とならないので、横取りをされる恐れもあり、危険が残る。素材を掘ったころを見計らって襲ってくる悪漢にも注意だ。



資源と労働によって生活を営む、星のインファン。採掘物を加工して活用する能力が発達したのは、新しい生活態度の中で生き抜いていくために必要だったからだ。

対して、オーガルには「栽培」という能力がある。一見地味だが、究めると面白い。最初は繁殖程度しか育てられないが、スキルが上昇し、冒険の果てに珍しい種子などを入手すれば、強力な薬品などを作ることができるのだ。また、栽培によって、もう一つの技能「飼育」に使って生物を強化するえさや、親しいインファンのPCに贈ってやれよう「加工」の新材料も作る

ことができる。栽培は採掘のようにすぐ結果が出ず、植物が育つまで待つ必要があるが、待つだけの価値がじょうぶなありそう。



自然の恵恩を受けながら、種やかな気風の下で暮らしてきた星のインファン。数値と育成によって、生活の糧を得てきた彼らだ。



Information	
OS	Windows8.1/98
CPU	Pentium 166MHz以上 (Pentium 266MHz以上推奨)
メモリー	32MB以上 (64MB推奨)
ビデオ	DirectX8以上対応の VGAビデオカード
サウンド	2Bk8ch以上



# 続報第5弾

## 本誌限定100名のオープンβテスト特別枠獲得 このチャンスを見逃すな

始まるのが待ちきれないオープンβテスト。このβテストの参加者として、本誌の読者だけを対象に限定100名の特別枠を獲得した。今回のオープンβテストに関する詳細情報を、開発元のネクステックと、Gamer's DreamのNTTデータから入手することができたのでお知らせしよう。

### Q どうすればβテストへ参加できるのか？

**A** βテスト希望者は、本誌今月号のアンゲートハガキを全項目に漏れなく記入の上、「希望プレゼント番号」の欄に赤字で「DE」と記入のこと。応募者の中から抽選で100名が選ばれる。締切りは11月30日必着だ。テストに募集すると、厳正なる抽選の上、当選者にはダークアイズのβ版CD-ROMが郵送される。当選者の告知は、この発送をもって発表に代えるとのこと。

### Q 製品版との違いや制限は？

**A** βテストの際のアカウントは製品版では使用できないが、機能の制限などはなく、製品版と同じようにゲームプレイが可能だ。うれしいことに、サーバーも24時間フル稼働の予定で、サブバードダウンの時間などもない。ただ、ゲームマスターのようなシステム側の補助員は存在しないようだ。

### Q βテストのゲーム中にイベントはあるのか？

**A** βテストのエンディングにはイベントがある。現時点では、モンスターが街を破壊するといったイベントなどがあるそうだが、最終的にはまだ決まっていらないとのこと。どのようなイベントがあるのか非常に楽しみだ。

### Q テストの開始時期やテストの特典は？

**A** βテストは12月から開始の予定で、なんと全部で1000人以上のテストを集めるそう。テストは、発売前のダークアイズをプレイすることができる。また、今後ダークアイズや、ネクステックが発売するタイトルに関する情報の優先的な提供や、ノベルティグッズのプレゼントといった特典もあるのだ。

### Q 種族は自由に選べるのか？

**A** 気になるオーガルとインファン種族の振り分けだけが、ユーザー側では選択できないようだ。これは、βテストを通して2種族のプレイヤーが、ちょうど半々になるように調整するため。その分、プレイヤーは同一種族のキャラクターデータを二つまで持てる。

### Q ホームページでの報告は？

**A** 各βテストが運営するホームページにおいての画像の使用は、著作権保護の観点から禁止したいと考えているようだ。情報公開については、プレイした感想などはいいと考えているそうだが、検討中とのこと。個人が作ったユーティリティソフトなどについての制限を加えることはないが、それを使用してダークアイズ自体に不具合が起ころうと責任は持たない。



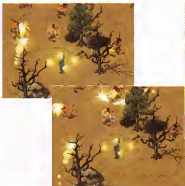
赤そうな土地に眠る死者たち。これらの墓の下に埋まっているのは、戦いに敗れた騎士たちののだろうか



チャット文字の色は変更できる。キャラクターの衣装の色までも変更できるようになったのだろうか。βテストに参加して、自分の目で確かめてみよう



オーガルとインファンのそれぞれに、育成専用のモンスターが存在するらしい。最終形態ではどのような姿になるのだろうか。また、いったいどのような動きをするのだろうか。などは深まればかりだ



新しい賣点の節節を入手した! 来るで誘導ミサイルのようなこの魔法印、かなりのおそろ気味を向られそう



ダークアイズの世界でも、闇に集めることができるようだ。果たして、ほかに何種も集めることができる動物がいるのだろうか

1000人以上のプレイヤーが、この冬、ダークアイズの世界に集う。誰かが惑星フェアホープに降り立つ、その時はもうすぐだ。

# 海外ゲームの最新情報を

今月から表いをお届けする海外ゲームニュース。日本のRPGの影響を感じさせる「ANACHRONOX」、そして、スタートレックファンへの朗報となる「STRATREK: KLINGON ACADEMY」の話題を中心に、今月も新作パソコンゲームの情報をどこよりも早く、深く紹介する

## Japan Preview ANACHRONOX

「クロノトリガー」をはじめとするスクウェア作品に影響を受けたという「ANACHRONOX」。ストーリーはほとんど明らかにされていないが、主人公はスライ・ブーツという頑固者の私立探偵で、絶滅したと思われる種族と、彼らが保持していたミステック技術を探して戦河を駆け巡るという壮大なものである。「DAIKATANA」のようにお供も付くが、戦闘はリアルタイムで、すべてのキャラクターを操作する「ファイナルファンタジーVII」のようなシステムになる。視点も自由自在に変更することができ、戦闘以外にもゲーム内シネマティックとして、グリグリと動かせるようになっている。

このゲームでまず驚かされるのが、その広大なマップだ。舞台は10数個の惑星にまたがり、それぞれの星はさらに10程度のレベルから構成される。RPGなのにレベル制というのも変な気がするが、このゲームはQUAKE II エンジンがベースになっていることを忘れてはならない。野外マップもこのエンジンには広大に変化に富んでおり、レベル間のつなぎ目がないシームレスなデザインなのである。

独自に開発したテクスチャーボゴンの圧縮技術によって、400人以上登場すると書かれるNPCや、150にも及ぶモンスターをどれだけ配置してもフレームレートが落ちないという。水や波の表現などのグラフィック面でも大膽な向上が見受けられる。テクスチャーは24ビット表示が可能になり、部分的に霧を配置できるポリュメトリックフォッグ効果もある。

なお、ANACHRONOXは構想があまりにも膨大になったため、3部作に分けて開発されることが決まっている。



### ANACHRONOX

ジャンル : アクションRPG  
開発元 : ION Storm社  
アメリカ/ヨーロッパ  
発売元 : アイス・イン・タタラティブ  
発売時期 : 1999年春  
日本  
発売元 : アイ・エヌ・エス・エンタテインメント  
発売時期 : 1999年春  
ゲーム機 : PC



### ここが注目ポイント!

制作チームのリーダーは、id Software社の設立にも関わったロビン・ホール氏。そのホール氏は「DOOM」のデザインを繰り返してカーマック氏と方向性が合わなくなったのが退社の理由というから、ANACHRONOXは非常に複雑なゲームとなるだろう。id Software社退社後は、3D Resins社で「DUKE NUKEM 3D」の元種である「RISE OF THE TRIAD」を制作している。

画面写真を見れば一目瞭然だが、日本のRPGに見られるようなセリフの吹き出しを使用しており、キャラクターの声もデジタル化する予定になっている。5人程度のパーティが組めるというが、現在はサブキャラクターの公表はされていない。

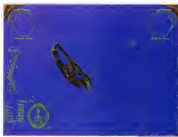
# NEWS Summary

## 最速紹介!!



Japan Frontline

## STAR TREK: KLINGON ACADEMY



来春に発売が予定されている「STAR TREK: KLINGON ACADEMY」は、さらなる飛躍を感じさせるスペースコンバットシミュレーションである。パラマウント映画「スタートレック6 未知の世界」以前の世界が舞台となる。プレイヤーはクリンゴン帝国の孫将、チャング將軍指揮下の宇宙コマンドー、トールックとして果てしない宇宙の戦闘に参加するのだ。クリンゴン帝国の市民戦争を題材にしており、敵対するのは多数派に擁立されたミルコア。そこにシュクリアンというゲームオリジナルの種族が絡み、三つどもえの争いとなる。

見聞といはいえ、トールックはエリート軍人の卵である。戦艦の指揮を任せ、30以上ものミッションを戦い抜いていく。戦場となる場所も豊富で、小惑星群からブラックホールまで用意される。星雲内であればガスでレーダーがかく乱されるし、太陽付近ならば熱波のために早急な断戦を求められる。プレイヤーは天文

物理に合わせた状況下での戦闘を強いられるのである。

戦艦はSTAR TREKシリーズに登場した、乗員を数百人から数千人搭載できる60種程度が使用可能になる。シングルプレイでも15種程度から選択できるという。

船員に命令を下すのには、大幅に簡略化されたシステムを使用する。画面下部にエンジニアやサイエンスなどが、1番から8番までのカテゴリーに区分されている。これがそれぞれの艦橋を受け持つオフィサーたちという設定なのだ。例えば、ウェポンオフィサー(7番)を呼び出して、3番に登録されているレーザー砲を発射するという武器使用命令は、7と3のキーを押すだけで済むのだ。ミッションの達成具合やプレイヤーの取る行動で、このクルーたちのモラルも変化するという。ゲームシステムとしても目新しい要素がふんだんにあり、スタートレックファンでない人でもしゅうふん楽しめるだろう。

### ここが注目ポイント!

戦艦戦ではなく、巨大戦艦を操縦するというのも新鮮な要素と書けるだろう。実際、戦艦の大きさや重量を印象付ける演出もなされており、加速感や重兵器の使用感も熱戦艦では味わえないものとなる。いったん停止した状態で方向転換はゆっくりと旋回するので、戦艦の重さを実感できるよになっている。

戦艦が木っ端みに破壊されていく描写は圧巻だ。正確な破壊の仕方を模倣するため、開発者たちは映画やテレビシリーズをすべて見直したという。ジェネレーターが破壊されれば、船内の電気系統もダウンするなど、ディテールにも凝っている。ちなみに、この戦艦に名付けられたギンシステムは、昔アメリカで深夜にやっていたテレビショッピングのよく売れる包丁Ginsuから採ったものだ。



### STAR TREK: KLINGON ACADEMY

ジャンル：スペースバトルシミュレーション

開発元：Tantrum社

アメリカ/ヨーロッパ

発売元：Tantrum/Miracle Productions

発売時期：1999年4月

日本

発売元：未定

発売時期：未定

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

対応機種：IBM PC、Windows 95/98

# MYTH II: SOULBLIGHTER

いよいよ発売が迫った「MYTH」の第2弾、「MYTH II: SOULBLIGHTER」は、技術部分とゲームプレイをさらに強化し、前作の人気に負けない出来に仕上がっている。前作の終わりで80年後を舞台にした中世ファンタジーという何の要素もストーリーだが、屋内での戦闘が追加されるなど、新しい要素がふんだんに取り入れられている。もともと滑らかなテクスチャーで知られているシリーズだが、ポリゴンメッシュも4倍細かくなって、さらに複雑で多様化している。川や池の水も驚くほどリアルになったのに加え、飛ぶ鳥や泳ぐ魚なども登場し、生き生きとした空間が広がるのだ。

前作で問題とされた操作性も、すべてマウスでプレイできるように大幅に改良された。もちろん、カメラ視点のコントロール機能もあり、カーソルを画面の隅に合わせるだけで変更が可能だ。

新しく製作されたツールでアニメーションが2倍に増え、肉片や血の飛び散りがさらにリアルになっているし、ユニットによっては、ちゃんと走って移動したり、戦闘で勝利したときのポーズも違ったものが用意されている。3Dで表現される炎はオブジェクトに燃え移っていき、武器や爆弾で破壊できるオブジェクトも多い。

マルチプレイでのゲーム性にも重点が置かれ、チーム対戦では、実際に二つのユニットが協力して敵軍と戦うのだ。このジャンルゲームには珍しく、本格的なマップエディターやツール類も付属する予定になっている。

## MYTH: SOULBLIGHTER

ジャンル : 3Dリアルタイムシューティング

発売元 : Bungie Software社

アメリカ

発売元 : Bungie Software社

発売時期 : 1998年12月

日本

発売元 : 株式会社ゲート

発売時期 : 1998年12月

対応OS : Win95, Win98, WinNT

対応CPU : Pentium, 386, 486, 586, 686, 786, 886, 986, 1086, 1186, 1286, 1386, 1486, 1586, 1686, 1786, 1886, 1986, 2086, 2186, 2286, 2386, 2486, 2586, 2686, 2786, 2886, 2986, 3086, 3186, 3286, 3386, 3486, 3586, 3686, 3786, 3886, 3986, 4086, 4186, 4286, 4386, 4486, 4586, 4686, 4786, 4886, 4986, 5086, 5186, 5286, 5386, 5486, 5586, 5686, 5786, 5886, 5986, 6086, 6186, 6286, 6386, 6486, 6586, 6686, 6786, 6886, 6986, 7086, 7186, 7286, 7386, 7486, 7586, 7686, 7786, 7886, 7986, 8086, 8186, 8286, 8386, 8486, 8586, 8686, 8786, 8886, 8986, 9086, 9186, 9286, 9386, 9486, 9586, 9686, 9786, 9886, 9986, 10086, 10186, 10286, 10386, 10486, 10586, 10686, 10786, 10886, 10986, 11086, 11186, 11286, 11386, 11486, 11586, 11686, 11786, 11886, 11986, 12086, 12186, 12286, 12386, 12486, 12586, 12686, 12786, 12886, 12986, 13086, 13186, 13286, 13386, 13486, 13586, 13686, 13786, 13886, 13986, 14086, 14186, 14286, 14386, 14486, 14586, 14686, 14786, 14886, 14986, 15086, 15186, 15286, 15386, 15486, 15586, 15686, 15786, 15886, 15986, 16086, 16186, 16286, 16386, 16486, 16586, 16686, 16786, 16886, 16986, 17086, 17186, 17286, 17386, 17486, 17586, 17686, 17786, 17886, 17986, 18086, 18186, 18286, 18386, 18486, 18586, 18686, 18786, 18886, 18986, 19086, 19186, 19286, 19386, 19486, 19586, 19686, 19786, 19886, 19986, 20086, 20186, 20286, 20386, 20486, 20586, 20686, 20786, 20886, 20986, 21086, 21186, 21286, 21386, 21486, 21586, 21686, 21786, 21886, 21986, 22086, 22186, 22286, 22386, 22486, 22586, 22686, 22786, 22886, 22986, 23086, 23186, 23286, 23386, 23486, 23586, 23686, 23786, 23886, 23986, 24086, 24186, 24286, 24386, 24486, 24586, 24686, 24786, 24886, 24986, 25086, 25186, 25286, 25386, 25486, 25586, 25686, 25786, 25886, 25986, 26086, 26186, 26286, 26386, 26486, 26586, 26686, 26786, 26886, 26986, 27086, 27186, 27286, 27386, 27486, 27586, 27686, 27786, 27886, 27986, 28086, 28186, 28286, 28386, 28486, 28586, 28686, 28786, 28886, 28986, 29086, 29186, 29286, 29386, 29486, 29586, 29686, 29786, 29886, 29986, 30086, 30186, 30286, 30386, 30486, 30586, 30686, 30786, 30886, 30986, 31086, 31186, 31286, 31386, 31486, 31586, 31686, 31786, 31886, 31986, 32086, 32186, 32286, 32386, 32486, 32586, 32686, 32786, 32886, 32986, 33086, 33186, 33286, 33386, 33486, 33586, 33686, 33786, 33886, 33986, 34086, 34186, 34286, 34386, 34486, 34586, 34686, 34786, 34886, 34986, 35086, 35186, 35286, 35386, 35486, 35586, 35686, 35786, 35886, 35986, 36086, 36186, 36286, 36386, 36486, 36586, 36686, 36786, 36886, 36986, 37086, 37186, 37286, 37386, 37486, 37586, 37686, 37786, 37886, 37986, 38086, 38186, 38286, 38386, 38486, 38586, 38686, 38786, 38886, 38986, 39086, 39186, 39286, 39386, 39486, 39586, 39686, 39786, 39886, 39986, 40086, 40186, 40286, 40386, 40486, 40586, 40686, 40786, 40886, 40986, 41086, 41186, 41286, 41386, 41486, 41586, 41686, 41786, 41886, 41986, 42086, 42186, 42286, 42386, 42486, 42586, 42686, 42786, 42886, 42986, 43086, 43186, 43286, 43386, 43486, 43586, 43686, 43786, 43886, 43986, 44086, 44186, 44286, 44386, 44486, 44586, 44686, 44786, 44886, 44986, 45086, 45186, 45286, 45386, 45486, 45586, 45686, 45786, 45886, 45986, 46086, 46186, 46286, 46386, 46486, 46586, 46686, 46786, 46886, 46986, 47086, 47186, 47286, 47386, 47486, 47586, 47686, 47786, 47886, 47986, 48086, 48186, 48286, 48386, 48486, 48586, 48686, 48786, 48886, 48986, 49086, 49186, 49286, 49386, 49486, 49586, 49686, 49786, 49886, 49986, 50086, 50186, 50286, 50386, 50486, 50586, 50686, 50786, 50886, 50986, 51086, 51186, 51286, 51386, 51486, 51586, 51686, 51786, 51886, 51986, 52086, 52186, 52286, 52386, 52486, 52586, 52686, 52786, 52886, 52986, 53086, 53186, 53286, 53386, 53486, 53586, 53686, 53786, 53886, 53986, 54086, 54186, 54286, 54386, 54486, 54586, 54686, 54786, 54886, 54986, 55086, 55186, 55286, 55386, 55486, 55586, 55686, 55786, 55886, 55986, 56086, 56186, 56286, 56386, 56486, 56586, 56686, 56786, 56886, 56986, 57086, 57186, 57286, 57386, 57486, 57586, 57686, 57786, 57886, 57986, 58086, 58186, 58286, 58386, 58486, 58586, 58686, 58786, 58886, 58986, 59086, 59186, 59286, 59386, 59486, 59586, 59686, 59786, 59886, 59986, 60086, 60186, 60286, 60386, 60486, 60586, 60686, 60786, 60886, 60986, 61086, 61186, 61286, 61386, 61486, 61586, 61686, 61786, 61886, 61986, 62086, 62186, 62286, 62386, 62486, 62586, 62686, 62786, 62886, 62986, 63086, 63186, 63286, 63386, 63486, 63586, 63686, 63786, 63886, 63986, 64086, 64186, 64286, 64386, 64486, 64586, 64686, 64786, 64886, 64986, 65086, 65186, 65286, 65386, 65486, 65586, 65686, 65786, 65886, 65986, 66086, 66186, 66286, 66386, 66486, 66586, 66686, 66786, 66886, 66986, 67086, 67186, 67286, 67386, 67486, 67586, 67686, 67786, 67886, 67986, 68086, 68186, 68286, 68386, 68486, 68586, 68686, 68786, 68886, 68986, 69086, 69186, 69286, 69386, 69486, 69586, 69686, 69786, 69886, 69986, 70086, 70186, 70286, 70386, 70486, 70586, 70686, 70786, 70886, 70986, 71086, 71186, 71286, 71386, 71486, 71586, 71686, 71786, 71886, 71986, 72086, 72186, 72286, 72386, 72486, 72586, 72686, 72786, 72886, 72986, 73086, 73186, 73286, 73386, 73486, 73586, 73686, 73786, 73886, 73986, 74086, 74186, 74286, 74386, 74486, 74586, 74686, 74786, 74886, 74986, 75086, 75186, 75286, 75386, 75486, 75586, 75686, 75786, 75886, 75986, 76086, 76186, 76286, 76386, 76486, 76586, 76686, 76786, 76886, 76986, 77086, 77186, 77286, 77386, 77486, 77586, 77686, 77786, 77886, 77986, 78086, 78186, 78286, 78386, 78486, 78586, 78686, 78786, 78886, 78986, 79086, 79186, 79286, 79386, 79486, 79586, 79686, 79786, 79886, 79986, 80086, 80186, 80286, 80386, 80486, 80586, 80686, 80786, 80886, 80986, 81086, 81186, 81286, 81386, 81486, 81586, 81686, 81786, 81886, 81986, 82086, 82186, 82286, 82386, 82486, 82586, 82686, 82786, 82886, 82986, 83086, 83186, 83286, 83386, 83486, 83586, 83686, 83786, 83886, 83986, 84086, 84186, 84286, 84386, 84486, 84586, 84686, 84786, 84886, 84986, 85086, 85186, 85286, 85386, 85486, 85586, 85686, 85786, 85886, 85986, 86086, 86186, 86286, 86386, 86486, 86586, 86686, 86786, 86886, 86986, 87086, 87186, 87286, 87386, 87486, 87586, 87686, 87786, 87886, 87986, 88086, 88186, 88286, 88386, 88486, 88586, 88686, 88786, 88886, 88986, 89086, 89186, 89286, 89386, 89486, 89586, 89686, 89786, 89886, 89986, 90086, 90186, 90286, 90386, 90486, 90586, 90686, 90786, 90886, 90986, 91086, 91186, 91286, 91386, 91486, 91586, 91686, 91786, 91886, 91986, 92086, 92186, 92286, 92386, 92486, 92586, 92686, 92786, 92886, 92986, 93086, 93186, 93286, 93386, 93486, 93586, 93686, 93786, 93886, 93986, 94086, 94186, 94286, 94386, 94486, 94586, 94686, 94786, 94886, 94986, 95086, 95186, 95286, 95386, 95486, 95586, 95686, 95786, 95886, 95986, 96086, 96186, 96286, 96386, 96486, 96586, 96686, 96786, 96886, 96986, 97086, 97186, 97286, 97386, 97486, 97586, 97686, 97786, 97886, 97986, 98086, 98186, 98286, 98386, 98486, 98586, 98686, 98786, 98886, 98986, 99086, 99186, 99286, 99386, 99486, 99586, 99686, 99786, 99886, 99986, 100086, 100186, 100286, 100386, 100486, 100586, 100686, 100786, 100886, 100986, 101086, 101186, 101286, 101386, 101486, 101586, 101686, 101786, 101886, 101986, 102086, 102186, 102286, 102386, 102486, 102586, 102686, 102786, 102886, 102986, 103086, 103186, 103286, 103386, 103486, 103586, 103686, 103786, 103886, 103986, 104086, 104186, 104286, 104386, 104486, 104586, 104686, 104786, 104886, 104986, 105086, 105186, 105286, 105386, 105486, 105586, 105686, 105786, 105886, 105986, 106086, 106186, 106286, 106386, 106486, 106586, 106686, 106786, 106886, 106986, 107086, 107186, 107286, 107386, 107486, 107586, 107686, 107786, 107886, 107986, 108086, 108186, 108286, 108386, 108486, 108586, 108686, 108786, 108886, 108986, 109086, 109186, 109286, 109386, 109486, 109586, 109686, 109786, 109886, 109986, 110086, 110186, 110286, 110386, 110486, 110586, 110686, 110786, 110886, 110986, 111086, 111186, 111286, 111386, 111486, 111586, 111686, 111786, 111886, 111986, 112086, 112186, 112286, 112386, 112486, 112586, 112686, 112786, 112886, 112986, 113086, 113186, 113286, 113386, 113486, 113586, 113686, 113786, 113886, 113986, 114086, 114186, 114286, 114386, 114486, 114586, 114686, 114786, 114886, 114986, 115086, 115186, 115286, 115386, 115486, 115586, 115686, 115786, 115886, 115986, 116086, 116186, 116286, 116386, 116486, 116586, 116686, 116786, 116886, 116986, 117086, 117186, 117286, 117386, 117486, 117586, 117686, 117786, 117886, 117986, 118086, 118186, 118286, 118386, 118486, 118586, 118686, 118786, 118886, 118986, 119086, 119186, 119286, 119386, 119486, 119586, 119686, 119786, 119886, 119986, 120086, 120186, 120286, 120386, 120486, 120586, 120686, 120786, 120886, 120986, 121086, 121186, 121286, 121386, 121486, 121586, 121686, 121786, 121886, 121986, 122086, 122186, 122286, 122386, 122486, 122586, 122686, 122786, 122886, 122986, 123086, 123186, 123286, 123386, 123486, 123586, 123686, 123786, 123886, 123986, 124086, 124186, 124286, 124386, 124486, 124586, 124686, 124786, 124886, 124986, 125086, 125186, 125286, 125386, 125486, 125586, 125686, 125786, 125886, 125986, 126086, 126186, 126286, 126386, 126486, 126586, 126686, 126786, 126886, 126986, 127086, 127186, 127286, 127386, 127486, 127586, 127686, 127786, 127886, 127986, 128086, 128186, 128286, 128386, 128486, 128586, 128686, 128786, 128886, 128986, 129086, 129186, 129286, 129386, 129486, 129586, 129686, 129786, 129886, 129986, 130086, 130186, 130286, 130386, 130486, 130586, 130686, 130786, 130886, 130986, 131086, 131186, 131286, 131386, 131486, 131586, 131686, 131786, 131886, 131986, 132086, 132186, 132286, 132386, 132486, 132586, 132686, 132786, 132886, 132986, 133086, 133186, 133286, 133386, 133486, 133586, 133686, 133786, 133886, 133986, 134086, 134186, 134286, 134386, 134486, 134586, 134686, 134786, 134886, 134986, 135086, 135186, 135286, 135386, 135486, 135586, 135686, 135786, 135886, 135986, 136086, 136186, 136286, 136386, 136486, 136586, 136686, 136786, 136886, 136986, 137086, 137186, 137286, 137386, 137486, 137586, 137686, 137786, 137886, 137986, 138086, 138186, 138286, 138386, 138486, 138586, 138686, 138786, 138886, 138986, 139086, 139186, 139286, 139386, 139486, 139586, 139686, 139786, 139886, 139986, 140086, 140186, 140286, 140386, 140486, 140586, 140686, 140786, 140886, 140986, 141086, 141186, 141286, 141386, 141486, 141586, 141686, 141786, 141886, 141986, 142086, 142186, 142286, 142386, 142486, 142586, 142686, 142786, 142886, 142986, 143086, 143186, 143286, 143386, 143486, 143586, 143686, 143786, 143886, 143986, 144086, 144186, 144286, 144386, 144486, 144586, 144686, 144786, 144886, 144986, 145086, 145186, 145286, 145386, 145486, 145586, 145686, 145786, 145886, 145986, 146086, 146186, 146286, 146386, 146486, 146586, 146686, 146786, 146886, 146986, 147086, 147186, 147286, 147386, 147486, 147586, 147686, 147786, 147886, 147986, 148086, 148186, 148286, 148386, 148486, 148586, 148686, 148786, 148886, 148986, 149086, 149186, 149286, 149386, 149486, 149586, 149686, 149786, 149886, 149986, 150086, 150186, 150286, 150386, 150486, 150586, 150686, 150786, 150886, 150986, 151086, 151186, 151286, 151386, 151486, 151586, 151686, 151786, 151886, 151986, 152086, 152186, 152286, 152386, 152486, 152586, 152686, 152786, 152886, 152986, 153086, 153186, 153286, 153386, 153486, 153586, 153686, 153786, 153886, 153986, 154086, 154186, 154286, 154386, 154486, 154586, 154686, 154786, 154886, 154986, 155086, 155186, 155286, 155386, 155486, 155586, 155686, 155786, 15588



# NEWS Summary

## FIFA 99

**FIFA 99**  
ジャンル：スポーツ  
開発元：EA Canada社  
アメリカ  
発売元：エレクトロニック・アーツ  
発売時期：1998年12月  
日本  
発売元：未定  
発売時期：未定  
価格帯：IPX

美しいグラフィックと作り込みの細かさで人気となった「フィア」ロードトゥワールドカップ98の新年度版、FIFA 99が原調な仕上がりを見せている。ワールドカップという「足かせ」が外れたことで、12地区にまたがる250のクラブチームが選択できるようになり（前作は6地区172チーム）、三つの国際チャンピオンシップカップの優勝を争うことになる。

スポーツゲームのシリーズの強みというのは、以前に制作したゲームエンジンを再利用し、データベースの書き換え以外は新要素が少なくところだろう。しかし、FIFA 99はかなりの変更点があり、EA Sportsの底力を感じさせる。いちばんの変更点は操作性の向上で、前作のレスポンスの遅さが改良されている模様。また、思考ルーチンもさらに良くなっているように、チームメートの動きが目に付かなくなるようだ。

グラフィック面では、リアルタイムでの照明効果が採用されたのに加え、ユニフォームの明暗や影になる部分がはっきり見て取れる。オプションモードやネットワーク機能には変更はないが、サッカーゲームの決定版の地位を保持するのは間違いないだろう。

### ここが注目ポイント!

データに即して、選手の特徴に厚を付けているという。そうすると、日本チームの空中戦が不利になることが予想される。また、トフピングなど新しい動きが追加されたほか、ボールのトラッキング性能が向上しているというから、NP-C選手たちは少し手強くなっているかもしれない。



## ARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

過激な暴力の描写で、読者やメディアを閉口させたレーシングアクションの最新作。プレイヤーが操る車は40種類から選択でき、武器は、地雷、火炎ビン、チェーンなど90種類も用意される。これではかの車とレースをしながら、一般行人をひき殺したり、公共物を破壊してポイントを稼ぐいくことになる。

コンセプトがリイライターのゲームの割には、地味なグラフィックだった前作に比べ、最新作では完全3Dとなつて、ディテールに凝ったゲームとなっている。スプライトベースだった通行人はポリゴン化し、ひげは立体的な肉片が飛び散る。通行人のリアクションも増えており、命乞いや建物によじ登ってまで逃げようとするようだ。フロントガラスやビルの窓も破壊でき、場所によっては屋内を無理やり走行することも可能だ。

空爆や原爆で破壊された都市といったレベルがあり、飛行機や列車など破壊可能な巨大オブジェクトもある。

マルチプレイは8人までで、さらに強化されたキャプチャーザフラッグモードが用意されている。敵に攻撃されると徐々に崩壊していくミップマッピングの車体など、リアリティを追求しているのが、ある意味恐ろしい。

### ARMAGEDDON 2: CARPOCALYPSE NOW

ジャンル：レーシングアクション  
開発元：SCI/Stainless Software社  
アメリカ/ヨーロッパ  
発売元：Interplay Productions社  
発売時期：1998年12月  
日本  
発売元：未定  
発売時期：未定  
価格帯：あり

### ここが注目ポイント!

モロのかけらもないゲームだが、ただ強いものが勝つというレーシングではなく、他人よりも多くのポイントをゲットすることで総合的に勝利できるというアイデアは悪くない。車体の修理が可能になり、通行人も個性化している。中には、カーレースなるアドベンチャーゲームに登場しそうなキャラクターもいるらしい。



# ANARCHY ONLINE

「MERIDIAN 59」や「ULTIMA ONLINE」の登場以来、ファンタジー世界を題材にした完全ネットワーク仕様RPGが多数発表される中、SF調のちょっと変わったRPGが制作されている。仮のタイトルで「ANARCHY ONLINE」と呼ばれるこのゲームは、ヨーロッパのFuncom社によって開発中のもので、人類が銀河系全体に移住している遠い未来を背景に、ナノテクノロジーを駆使して身体機能を変化させた人間たちが繰り出すドラマとなる。

舞台となるのは銀河の端っこにある小さな惑星で、ナノテクノロジーを可能にさせるための鉱石Anarkium（アナーキウム）を生産する鉱山（従来のゲームで言うダンジョン）が数箇所にあり、プレイヤーは過伝子の組み替えで派生していった4種族の人類に、60以上用意されたスキルを組み合わせることで、自分用のキャラクターを作り出す。それに加えて、肌の色や瞳の種類からボディランゲージなどの細かい設定もできるように、プレイヤーキャラクターに個性を出せるようにしている。

プレイヤーが探索するゲーム世界も多岐にわたり、炭坑や工場地帯から、先住民の洞窟や森の中などが用意される。クエストジェネレーターと呼ばれるシステムを導入しており、初心者から熟練プレイヤーまでが楽しめるクエストを常時ランダムに発生させることができる。当然ながら、プレイヤーはこれらの場所に自由に冒険に出かけてもいいし、街の生活者として平和に暮らすこともできるのだ。

## ANARCHY ONLINE

ジャンル：RPG

開発元：Funcom社

発売元：ヨーロッパ

発売元：Funcom社

発売時期：1999年夏

日本

発売元：未定

発売時期：未定

ネットプレイ：完全ネットワーク仕様



## ここが注目ポイント!

ANARCHY ONLINEのシステムには、社会性だけでなく、政治的な要素も含まれている。これでプレイヤーは、冒險家になったり、商人になったりという既成の選択に加えて、この星を牛耳る巨大企業にけんかを売るレジスタンスとしても選べるようになるのである。



# WARGASM

## WARGASM

ジャンル：コンピュータアクション

開発元：Digital Image Design社

ヨーロッパ

発売元：未定

発売時期：1999年第四半

日本

発売元：未定

発売時期：未定

ネットプレイ：IPX, TCP/IP

「EF2000」以来、ほぼ2年の間隔で素直らしいフライトシミュレーターを制作してきたDigital Image Design社（以下、DID）、「F-22 エア・ドミナスファイター」に至っては、イギリス王室空軍でも訓練用に使用しているというほどの作品である。

その同社の最新作が「WARGASM」で、DIDとしては初地上部隊を扱った作品となる。プレイヤーが操作できるのは、戦車、ヘリコプター、歩兵などさまざまな、これを次々と操ってゲームを進めていく。この「インカミング」のようなゲームプレイに加え、現実から離れた近未来が舞台になっているので、DIDらしく興味深い作品になりそうだ。

舞台は今からそれほど遠くない30年ほど未来の世界で、人権が奪われ、戦争はすべてWWW（World Wide War Web）内の仮想対戦で行われている。プレイヤーはそのサイバーソルジャーの指揮官として、国の運命を掛けて戦うのである。現実から離れたアクションゲームとはなっても、DIDのトレードマークであるリアルなグラフィックは健在。雨や霧、塵に至るまで、素晴らしいグラフィックで気象効果が表現される。物理に沿ったモデリングもされており、爆発効果や煙はもちろん、車両の一つ一つのタイヤの動きから、銃台から流れてくる弾丸まで忠実に再現できるのだという。フロントガラスを指定したモニター画面に付着する水滴さえ、よく見れば、背景をちゃんと逆さまに反映しているから驚きた。砂漠から山岳地帯まで、地形の異なる30程度のミッションが用意されている。

## ここが注目ポイント!

マルチプレイを念頭に置いて制作されているため、対戦が面白くなりそう。何人までのサポートかは公表されていないが、Battle net形式のサーバー構築も検討中であるという。



## METAL FATIGUE



ヨーロッパ有数のゲームメーカーPsygnosis社が発売するアメリカ製ゲームは、ジャック・ニモーションの「コンボット」と呼ばれるロボットを指揮して、リアルタイムで戦っていくシミュレーションである。胴体、右腕、左腕、膝下の四つのパーツをプレイヤーの好みに合わせて選択することができ、そのコンボーションは数千にも及ぶのだという。例えば、右手部分にカタナとかバブーソードという接近戦用の武器を取り付け、左手部分には長距離用のステルスミサイル、胴体にはジェットパックを、そして足口は早く移動できるようなパーツを付けるなど、いろんなパターンを編み出せるのだ。「METAL FATIGUE」は完全3Dのため、最低でもVoodoo1を搭載した3Dアクセラレーターが必要になる。ユニットはほかの戦略シミュレーションより大きめだが、滑らかなアニメーションを実現している。シングルプレイでは、三つのチームサイドに10個ずつのキャンペーンが用意されている。地上、地下、そして軌道上という三つの異なった地形が同一マップに配置されているため、細所に合わせて、戦略やロボットの仕様を変更して戦わなければならないのだ。

ストーリーは、ディエゴ、ジョナス、ステファンというRimTech社に所属する3兄弟が、新しく発見された星に開拓者として入植するという未来の企業軍人ものである。この星で先住民の究極兵器技術を発見したことから、3人の間に亀裂が入ってしまうのだ。

採取できるミネラルは3種類あるようで、通常の戦略シミュレーションよりも複雑なゲームシステムとなりそうだ。

### METAL FATIGUE

ジャンル：リアルタイム戦略シミュレーション

開発元：Zeno社

アメリカ

発売元：Psygnosis社

発売時期：1999年5月

日本

発売元：未定

発売時期：未定

3rdパーティ：IPX、TCP/IP

### ▶ここが注目ポイント!

AI(人工知能)のプログラミングを担当しているのが、「EMPIRE」や「PERFECT GENERAL」といった名作を手掛けたマーク・ボルドウィン氏。敵はプレイヤーに合わせて、次々と戦略を変えてくるようで、手強い相手になりそう。マルチプレイモードは8人までの対戦をサポートする。



## KING'S QUEST VIII: MASK OF ETERNITY

アドベンチャーゲームの神髄を示すべく、15年の歴史を持った「KING'S QUEST」の最新作、「KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY」が登場する。シリーズを通しての舞台であるダベンツリー王国で、mask of eternity(永遠の仮面)が割れてしまったことから、王家を含めた人々が石と化してしまふ。1人だけ難を逃れた主人公クーガが、散り散りとなった仮面の破片を集めるため、七つの世界を冒険するというストーリーである。前回の「KING'S QUEST VII: THE PRINCELESS BLIDE」では、2Dの究極のあり方追求したために、ディズニースの作風になっしまったが、本作で完全3Dとなることで方向も定まり、より神秘的な雰囲気を感じ立てるゲームプレイになっている。

以前よりもアクションが多くなったのが目につくものの、制作者は今までのアクションアドベンチャーでは決してないと言う。プレイすれば分かるのだが、巧みなパズルやサブクエストの構成が、しにせのソフトハウスならではのものなのである。イベントの発生や重要な場面ではムービーが使用されているが、それすべてゲーム内で処理されておき、ゲームデザイナーのロバート・ウィリアムス氏の描りうまさが引き立つようになっている。アクションもゲームプレイの一部であることを否定せず、ジャンプも3種類くらいあるし、多様な武器でモンスターと戦いつつ、マagmaだらけの地下迷宮や氷で覆われた山々を冒険する。シングルプレイ専用ではあるが、技術、音楽、アートの美しさ、そして作り手の思い入れが見事に調和した期待の1作である。

### KING'S QUEST: MASK OF ETERNITY

ジャンル：アドベンチャー

開発元：Sierra Studios社

アメリカ

発売元：Sierra Studios社

発売時期：1999年11月中

日本

発売元：未定

発売時期：未定

3rdパーティ：シングルプレイのみ

### ▶ここが注目ポイント!

インターフェースにだけは先駆けのシリーズだけに、今回もムービーに配慮した使いやすいアレンジがなされている。カメラ視点は自由に変更でき、1人称の視点に切り換えることが可能である。いずれにせよ、ウィリアムスの世界観をじゅうぶんに堪能できるだろう。

## FALCON 4.0

ジャンル: コバトアサルトシューター

開発元: Microprose社

アメリカ

発売元: Microprose社

発売時期: 12月

日本

発売元: 株式会社メディアクエスト

発売時期: 未定

対応プラットフォーム: PC, TCP/IP



## FALCON 4.0

「FALCON 4.0」が最初に公開されたのは、何とほぼ4年前になる。遅れに遅れているプロジェクトでも、決して中止にされないというのは、FALCONシリーズが過ってきた人気の高さゆえであろう。最近、社の買収があったことや、執筆時点ではまだに大手小売店で予約が始まらないなど不安材料はあるものの、とりあえず、年末に発売される予定になっている。

FALCON 4.0は、最新のF-16C Block 50/52を操縦する、朝鮮半島の有事を想定したフライトシミュレーターである。30ほどあるミッションはリアルタイムキャンペーン制を採用していて、連続する展開になるという。プレイヤーはゲームスタート時に、軍事力の優劣が異なった3パターンの難度から一つを選ぶのだが、どのコンディションでもプレイ中に状況が刻々と変化していく。ターゲットの破壊、ストライクアタック、エスコート、バトルロールといったさまざまな

## ここが注目ポイント!

このところ、開発遅れ状況のうわさをまわった間かなかった720人同時プレイだが、計画に変更がないことを祈る。TENとの関係は継続されているので、実現される可能性はあり得るだろう。このゲームの持つキャンペーンシステムから、実現された場合の「大空戦艦」がどのようなものになるかはしばらく先に想像できる。

## Rage Software社インタビュー

「インカミング」がヒットし、パソコンゲーム業界で、がぜん注目を集めはじめたイギリスのゲームメーカーRage Software社。東京ゲームショウに合わせた来日したPaul Finnegan氏に、いまだに人気の高いインカミングと隔年の次回作についてお話を伺った。

Rage Software社は、イギリスに拠点を置くヨーロッパ有数のゲームメーカーである。サッカーゲーム「STRIKER」など、人気のゲームを多数開発しているが、インカミングが発売されるまで、このメーカーにおまり注目していなかった読者も多いのではないだろうか。まず、Rage Software社の沿革について教えていただいた。

「現在、ロンドン、リバプールなど、イギリスの4か所にスタジオを持ち、約110人の従業員を抱えています。1992年に設立してから、開発会社としてやってきましたが、長年、ゲームの販売自体も手掛けようと思っていました。インカミングの発売がそのタイミングと重なり、このタイトルから販売も兼ねるようになりました」

インカミングの登場は、衝撃的だった。ゲームプレイにも増して話題となったのは、そのグラフィックの美しさである。本国イギリスだけでなく、アメリカでの評判も上々だったようだ。

「インカミングは、ご存知のとおり、AGPIに対応させるなどグラフィックのテクノロジー面でも特筆すべきタイトルです。見た目の良さも手伝って、数々のコンシューマーショーで、デモに使われました。コムデックスでは、27社のハードメーカーにデモとして採用されたんですよ」

インカミングの成功で、開発会社、そして販売会社としても認められたRage Software社。アクションゲームのメーカーであるという印象が強いが、12月には「THE WAR OF THE WORLD」というリアルタイム戦略シミュレーションの発売も予定されている。

「このタイトルは2年前に契約したこともあり、発売はGT Interactive社とあります。19世紀のイギリスに火星人が襲来するというストーリーで、戦略性とアクションが絶妙にバランスを取っています。このほかにも現在7タイトルを開発中です。すべて教えることはできませんが、一つはアクションゲーム「HOSTILE WATERS」で、インカミングをよりリアルに、そして戦闘性を強化した作品になります。あと第3者視点のアクションゲーム「EXPENDABLE」という作品もあります。これも、

AGPIに対応した美しい作品です」

現在、「EXPENDABLE」は1999年前半、「HOSTILE WATERS」は1999年後半のリリース予定である。どちらもRage Software社らしきと感じさせるグラフィックで、3Dアクションゲームが必須になるといえる。もちろん、両作品ともマルチプレイに対応しており、インカミングに続くヒットになる可能性が高い。アクションゲームファンは、1999年のRage Software社の動向にぜひ注目していただきたい。



THE WAR OF THE WORLD



Paul Finnegan  
Rage Software社  
Group Managing Director



HOSTILE WATERS



EXPENDABLE

## UNREAL GETS SO REAL!

続々開発されているUNREALエンジン搭載の3Dシューティングは、  
“見せる”グラフィックでQUAKEを凌ぐことができるのか?

春先まで発売が延びてしまった「DAIKATANA」、その後続く「ANACHRONOX」(共にION Storm社開発/アトス・インタラクティブ発売)はともかく、「SIN」「HALF-LIFE」「HERETIC II」「KINGPIN」などの発売が終われば、QUAKE II エンジン搭載ゲームは、しばらく休息状態に入ることになる。それに比べて、リリース以来グラフィックの美しさで多くのファンを引き付けているUNREALは、爆発的なスピードでライセンス契約をものにしており、Play Onlineが確認しているだけでもかなりの数に上っているのだ。今回は足早にそのタイトル群を紹介する。

「STAR TREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD」を発売したMicroprose社は、現在「X-COM ALLIANCE」(1999年前半発売)を開発中である。戦術シミュレーションとしては定評のシリーズだけに、3Dシューティングではあっても戦略性を重視し、4人を同時に操るシステムが導入されるようだ。

GT Interactive社から発売予定の「DUES EX」(ION Storm社開発、1999年春発売)は、「ULTIMA UNDERWORLD」の制作に携わったウォレン・スペクター氏が指揮するアクションRPGだ。近未来で暮れまるテロリストに対抗するエージェントが主役という、おぼろげなストーリー以外公表されていないが、RPGブリークとして鳴らした氏だけに、その開発が気になるところである。また、ION Storm社はすでにUNREALエンジンを使用した「DAIKATANA 2」の開発にも着手しているという。

ちょっと変わった作品も登場予定だ。「TNN OUTDOOR PRO HUNTING」(ASC Games社発売/DreamForge社開発・1999年末発売)は、その名の通り、今はやりのハンティングゲームをUNREALエンジンで制作しているのである。メリットがよく分らないが、グラフィックが美しくマルチプレイにも対応している。もう一つ、最近同社から発表があった「WEREWOLF: THE APOCALYPSE」(1999年第4四半期発売)は、オカカミを扱ったアクションアドベンチャーだ。ペーパーRPGの「WHITE WOLF」を題材にし、ワームという破壊の精霊から地球を守るために特殊能力を授かった若者の話となる。

ほかにも一風変わったゲームとしては、Psygnosis社の「HIRED GUN」(1999年春発売)がある。小隊を指揮するコンバットアクションで、キャラクターに重点が置かれたゲームプレイとなる。近未来に活躍する雇い兵士として、悪徳企業を破壊するという内容だ。同様のコンセプトのゲームでは、Sierra FX社の「NAVY SEALS」(2000年春発売)が発表されている。プレイヤーは海軍の特殊部隊の指揮官として、パラシュートでの空中戦から海底まで、さまざまな条件下でミッションを遂行していかなければならない。

3D Realms社は期待の「DUKE NUKEM FOREVER」(1999年春発売)を開発中だ。残念ながら画面写真は、QUAKE II エンジンで制作されていたときのものが、3D Realms社ならではの毒のあるキャラクター設定に、UNREALエンジンの繊細さが加わる。ポンプシェルという峰不二子のような女性キャラクターも登場するのだ。

最後に、RPGでは伝統のあるLegend Entertainment社が開発中の「THE WHEEL OF TIME」(1999年5月発売)もリリースが楽しみな作品である。グラフィック面を強化しているのに加え、人気ファンタジー作家ロバート・ジョージン氏の世界観が凄まじい奥行きを作り出している。なんとこの会社は「UNREAL 2」の開発にも取り掛かっているという情報があり、今後目も眩せないメーカーである。 文/奥谷海人



X-COM ALLIANCE

WEREWOLF:  
THE APOCALYPSE

HIRED GUN

TNN OUTDOOR  
PRO HUNTING

DUES EX



NAVY SEALS



DUKE NUKEM FOREVER



THE WHEEL OF TIME



## Human Soft インタビュー with

光と影を利用したグラフィックがさえる3Dシューティング「SEED」を開発中の、ハンガリーのソフトハウスHuman Soft社を取材した。

今回は少し趣向を変えて世界を相手に活躍する東ヨーロッパのソフト開発会社を紹介したい。ハンガリーと聞いてコンピューターゲームを連想する人などいないと思うが、Human Soft社(ちなみに、日本のヒューマンとは無関係)は8年に及ぶ歴史を持った老舗としてしにせなのである。ハンガリーを離れ、カリフォルニア州サンマテオ市を拠点にするHuman Soft社長、ガバー・クダシュ(Gabor K. Kudas)氏にインタビューした。

**Play Online (以下、PO)** 東ヨーロッパのソフトハウスなんてあまり耳にしないのですが、コンピューター関係の技術職に携わる人って多いのですか?  
**Gabor Kudas (以下、GK)** そうですね。ハンガリーは共産政権下でも、数学やアニメーション技術で知られた国で、近隣諸国にテレビ用のCGアニメーションの輸出もしていたんです。もともと、今でもコンピューターゲームを開発している会社なんて一握りもないですけどね。



Human Soft社社長。カナダ市民権を有し、母国はアメリカとハンガリーをまたに散らけた特約的な活動をしている。もともとはおもちゃゲームを制作していた経験を持つ。

Gabor K. Kudas

**PO** Human Soft社の成り立ちについてお聞かせ下さい。

**GK** 個人的な話になってしまうんですが、子供のころにイギリスへ移住し、大学でコンピューターを学んだのをきっかけにこの業界に入り、コモドールのソフトを制作したりしていました。その後はカウンセリングなどをして生計を立てていたんですが、8年前に兄の力を借りてHuman Soft社を設立したのです。

**PO** 日本にもヒューマンという会社があるのをご存知ですか?

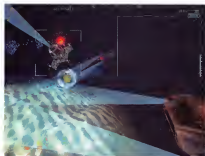
**GK** 話には聞いたことがありますよ。もともとカウンセリング業をしていた背景から、「コンピューター業界で、「人」の部分の扱う会社」という意味でつけたのです。

**PO** Human Soft社の過去の作品にはどんなものがありますか?

**GK** ヨーロッパではSEGAのピコ用のソフトを開発したり、「ストリートファイター」をAmigaに移植したりしていました。本格的にパソコン用のソフトを作るようになってからは、「DECATHLON」(1985年に、The 3DO Company社より発売)を制作しましたし、最近ではマスターアップしたばかりの「FATAL ABYSS」(Sega Soft社より発売中)があります。

FATAL ABYSSは近未来の深海で小型潜水艇を操作し、ミッションを遂行していくシューティングゲームである。オープニングのCGアニメーションも素晴らしい。驚くことになった1人のCGアーティストの手によって制作されたものだ。しかも、普通なら販売会社に任せちゃうパッケージデザインまでこなしている。やはり、東ヨーロッパには優秀な人材が多いのは確かかなようだ。

われわれの開発チームが重点を置いている事柄は、  
 ただの見せ掛けだけじゃないゲームプレイの  
 新要素としての光と影なんですよ。



深い海の浮遊感を逆手に取ったグラフィックの妙が楽しめる。海面と海面近く(海面には行かない)という制限はあるものの、ネットワーク対戦でも自然な視覚になるだろう。



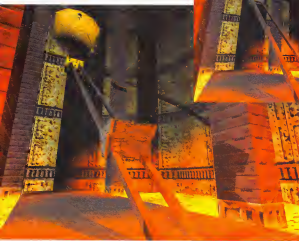
## FATAL ABYSS



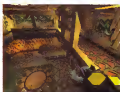
広くて深いマラフでも、プレイヤーが迷わないように制作されているという。革新的には敵との数回のみで、互下のリーダーで目標を確実に接近すればいい。

## ガバー・クダシュ

SEED



右の壁を見つめながら、トロコが上昇するに連れて影が動いていく。その表情の細かさは印象的



これらの一連の画像は、SEEDの持つ特殊なリアリズムを強調できる。特に、壁の影の位置に注目してほしい。壁の影の位置は、SEEDのリアリズムを強調できる。特に、壁の影の位置に注目してほしい。

**PO** FATAL ABYSSのストーリーはどうなっているんでしょう。

**GK** 超エネルギー源となる新種のバクテリアが発見されたことから戦争が起こる。未来が舞台のアクションゲームなのですが、成功の難しい深海をあえてテーマに選んだのです。

**PO** 深海のゲームの課題点というのは、真っ黒の空間に草木も生えていない灰色の地面という、見た目の地味さだと思うのですが、そのあたりはどう克服されているんでしょうか。

**GK** 克服したというより、うまく利用してビジュアル面で最大の効果を出せるようにしています。潜水艦のフロント部分に付いているサーチライトが予想以上にいい効果を生み出しています。ダイナミックライティング効果を使い、発射したミサイルに沿って周辺が照らし出されるという表現も実現しています。

**PO** SEGAがアメリカで運営しているHEAT.NETと提携されていますが、マルチプレイモードはどうなっていますか。

**GK** FATAL ABYSSで最も面白い部分がマルチプレイだと思っています。デスマッチやチームプレイ、キャプチャーザフラッグといったモードを用意しており、16人までが遊べるんです。

**PO** 一部ではHEAT.NETで遊べる今年最高のゲームだとも言われているようですね。

**GK** あれがたいことですよ。HEAT.NETはアメリカでDreamcastが発売されたときの専用プロバイダーとなることが決定しており、これからの成長が見込まれていますからね。Human Soft社のゲームにしても、グラフィックだけでなく、ネットワークゲームも作れるんだということをFATAL ABYSSで証明できるのだと思います。

**PO** マップはどんなものがあるんですか。

**GK** 海底トンネルや岩礁など、起伏に富んだ地形で、中には破壊できる場所もあります。マップによっては強い海流もあり、うまく操作しないと船体ごと流されてしまうこともあり得ます。

**PO** 変な質問ですが、魚が泳いでいたりしないんですか？

**GK** アクションに専念してもらうため、海洋生物の類はすべて排除しています。実際そうしたこと、ずっとゲームに集中できるように became と思いますよ。

次に説明してもらったゲームは、見た瞬間に息が詰まるような思いがするほどきれいな3Dシューティングで、アクションアドベンチャーといった感のある「SEED」(1999年秋発売予定)という作品である。「UNREAL」のような派手さは見受けられないものの(とはいえ見せてもらったバージョンは、まだモンスターさえも配置していないアルファテスト版である)、その光と影の表現はいまにかつて見たことがない代物だ。

**PO** デモを見る限り、とにかく影の濃度がすごいんですね。

**GK** これはレイトレーシングという新しい手法を使用しているからなんです。これがどんなものなのかというと、例えば、「QUAKE III」では3Dポリゴンのキャラクターを平面体に表示して貼り付けられているようにして影を表現しているのですが、SEEDはリアルタイムでピクセル一つ一つの状況を計算していき、それに合わせた陰影を再生することが可能なのです。自分の持っている武器にまで影ができていたりするのでしょうか？

**PO** 本当ですね。3Dアクセラレーターは必須なんですか？

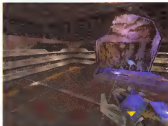
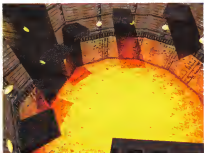
**GK** いえ。3Dアクセラレーターに対応していますが、ソフトウェアのみでもここまで表現できるのが、このエンジンのリアルタイムシャドウ効果の強みなんです。

**PO** なるほどデフォボク感もありますね。

**GK** もちろん、影は黒と白の間だけでなく、環境照明やオブジェクトのテクスチャーに基づいて色付きで表現できます。まだこのバージョンでは完成していませんが、壁の近くに立ったりすると、プレイヤーキャラクター自身の影さえも写るのです。

**PO** それがゲームプレイにはどう影響するのでしょうか。





**GK** われわれの開発チームが重点を置いている事柄は、ただの見せ掛けだけじゃないゲームプレイの新要素としての光と影なんです。例えば、1人視点型のゲームですら、後方の敵はプレイヤーからは直接見ることができないのですが、照明源の位置によっては、背後から忍び寄る姿が投影されることがあります。しかも、後方から迫ってきた大きな影の強弱が、実は小さなネズミだったんです（こもろこつたりますさん）。

**PO** トリック的な活用ですか。

**OK** ええ。でもそれだけではありません。敵によっては、例えば、赤いウツにしか反応しない半透明のモンスターがいますが、注意して見ると影が床に写っていますから、目測で攻撃しなければならぬのです。そのモンスターが暗闇に潜むと手強くなるでしょう。SEEDではそういう属性も表現できるのです。世間で話、QUAKEⅡから光を取ってしまってもじろふんに遊べますが、SEEDから光を取った、もはやゲームにならないのです。このゲームにおいてそれくらい光と影は重要な意味を持っているのです。

**PO** ところでSEEDはどんなストーリーなんでしょう。

**GK** 文明が発展し、地球人が銀河の隅々にまで移住できるようになった  
ころ、太陽系の端に位置する惑星に突然異星人が現れます。その後、和平  
交渉が失敗に終わり、長期的な戦争が起るのです。戦では負けない地球  
人も、樹木のように光を栄養源とする異星人を圧倒することができず、行  
政府内部から樹れはにめしうするのです。

**PO** 敵自体が光と関係あるんですね。題名のSEEDが意味するものは何ですか？

**GK** SEEDはその異星人たちが新しく開発した武器の一種で、彼らが撤退していくときに惑星内に撃ち込んでいったものなんです。成長すると巨大迷宮のように広がり、その星を内部から破壊します。これを阻止するのが主人公の役目となります。

**PO** 見た目がなんとなく映画「エイリアン」の星を連想させますね。

**GK** そうですね。このSEEDそのものからもモンスターたちが再生されていますし、発想はあの映画に酷似していますね。ただ、有機的なテクスチャーや色使いで統一しているものの、SEEDが作り出すのは、映画で出てきたような子宮をモチーフにしたものというよりも、もっと巨大な地下基地といったイメージでしょうか。

**PO** 主人公の役どころというのは?

**GK** 政府が腐敗したことによって、臨時政府そのものが犯罪組織に取り込まれてしまいます。主人公は、敵対する組織との戦いで名を上げたベランの雇い兵という設定です。

**PO** 光の玉のようなものが武器から発射されていますが、これはどういったタイプのものですか。

**GK** この武器は透明効果をチェックするためにこのデモ用に作られたもので、実際のゲームには登場しません。武器のシステムは普通の3Dシューティングと違って、プレイヤーが実際に使用できるのは1種類のみなんです。この武器は前部がポケットランチャー系、後部がナイールガン系になっており、プレイヤーはそれを持ち替えて使うという設定になっています。

**PO** 武器ってその2種類だけじゃないのですか？

**GK** 武器ではなくて、弾の種類で変化を付けていきたいと考えてるんです。

**PO** モンスターについてもお聞かせ下さい。

**GK** モンスターは現在予定されているもので15種程度。その中にいくつかのパターンを持ったものもいます。プレイヤーキャラクターの身長と比較して5倍くらいの大きさの巨獣もいます。

**PD** 5級7-8歳

**GK** CPUに負担がかからないからこそ、そこまで大きくできるのです。今回お見せできないのが残念ですが、

アルファテスト版ということで、実際の細かなゲームプレイを確認するには早なかったものの、ゲームプレイの比較という質問では、QUAKEⅢや「UNREAL」に混ざって「マリオパルプス」を引き合いに出したのが印象的だった。どうやら、ハズルの要素は極力減らしてのが、ジャンプなど、簡易を使ったシューティング以外のアクションを容易にするらしい。しかし、アクションを念頭に制作しているのではなく、光と影をいかに表現していくかというところがスタートしたプロジェクトだということも忘れてはならない。

**PO** マルチプレイモードに関してもお話をお聞かせ下さい。

**GK** 残念ながら、これについても現時点でお話しできることはないんです。まだ1年後を目標に制作していますし、販売会社との交渉次第ですね。われわれのような会社はゲームごとに発売元が変わっていくんですよ。

**PO** Human Soft社にはほかにもタイトルがあるようですが、状況は同じですか？

**GK** ええ。Human Soft社初のRPG「CHAOS KINGDOM」は、1999年末を目標に開発しています。これもまだ発売元の決まっていないタイトルなんです。

**PO** 簡単にストーリーやゲームの目的を説明してください。

**GK** アスレイという中世ファンタジー世界の王国の1冒険者として、最も有名に、そしてお金持ちになるのがこのゲームの最終目的です。どういう手段を用いるかはプレイヤー次第です。

**PO** 自由度が高そうですね

**GK** はい。このゲームのNPC(ノンプレイヤーキャラクター)には、あらかじめ設定されている行動パターンがないんです。例えば、城門にガードが



振り付いてから通してくれないという場面があったとして、プレイヤーは許可をもらってから開けてもらってもいいですし、ガードにわいろを贈るとか、魔法で火を付けて、川に放り込んだり、他人をけしかけて戦わせたりとか、何十通りもの行動ができるんです。

**PO** 普通のRPGとはかなり違った印象ですが、

**GK** そうですね。決まったストーリーに沿って冒険していくのではない、という点で従来のRPGとは一味違ったものになっています。

**PO** プレイヤーはどうやってお金を稼いじゃ、有名になつたりするんでしょう、

**GK** NPCが依頼してくる仕事をこなすんです。モンスターを倒したり、お使いをしたりといったものです。ただ、お使いで宝物を運搬する役目を与えられたとして、それを盗まないで自分のものにしようということもできるんです。でも、依頼者とその次出会ったら、戦いを挑まれますでしょうけど。

**PO** その国の住人から好評だろうが、悪評だろうが、有名になればいいという点となんて、

**GK** はい。プレイヤーが好きさうに行動して構わないんですよ。

**PO** ゲームを見る限りはパーティー制のようですが、

**GK** CHAOS KINGDOMのパーティーに制限はなく、プレイヤーが影響を与えたNPCはだれだって使えるようになります。有名になるに従って、マスターメイジや王族にさえ、好きなように指示できるようになるというのが、このゲームの中心部分ですね。

特に決まった目的のない自由度の高いゲームプレイは、「ルナティックドーン」に近いイメージだろうか。偉大な冒険者になるのではなく、自分に忠実な仲間を増やしていくという点でも不思議なゲームである。国王さえ自分の指先でコントロールできる。神のような存在になることも可能なのだ。

**PO** 王国のマップはどれくらいの広さですか。

**GK** 非常に広大な島に、村やダンジョンなどのホットスポットが点在し、それをリンクすることで移動できます。CHAOS KINGDOM(混沌の王国)と名付けたのは、この王国はさまざまな派閥に分かれていて、戦い合っているからなんです。プレイヤーはその間に入って、協力したり、敵対しながら、これらの派閥をうまく利用していくのです。

**PO** マルチプレイも面白そうですね。

**GK** はい。もともと明確なミッションがないゲームですから、それも現在どういう形にするか考えているところです。

**PO** 自由度高さということ以外に、このゲームのポイントとなるところはありますか。



一画割のグラフィックが、ゲームプレイは同様の面白い。島はCHAOS KINGDOM。キャラクターの家のマークがポイントを示している

**GK** やっぱ、AI(人工知能)の良さでしょうか。NPCとのコミュニケーションの多さもそうですが、さっきの例で言えば、ガードは「自分はガードであり、その国に生きている人間だ」ということを認識していますし、年や子供さえも自分の役目を理解し、火を怖がるとか、彼らなりの知能を持って行動します。ガードに魔法で火を付けることができるという点も、近くに川があれば、ガードは走って川に飛び込むなどということもしますよ。

**PO** オブジェクトのインタラクティブ性はどうか。

**GK** 建物の壁を壊すとが、木を燃やすということもできます。もちろん、時間がたてば、元に戻ります。

**PO** 自分のキャラクターがどれくらい有名なのかというのは数値で示されているのでしょうか。

**GK** ええ、もちろん。キャラクターウインドウに、自分が稼いだ経験値や金銭、魔法、武器などと共に表示されますよ。

**PO** ゲームに終わりはないんですか。

**GK** あります。王国が統一されるとエンディングになるのですが、必ずしもプレイヤーが勝つとは限りません。別のキャラクターが独自に動いて、プレイヤーより先に達成してしまうかもしれないのです。時間をかけてゆっくりと資金稼ぎ、とはいきません。

最後になったが、特別に秘蔵のゲームを見せてもらった。そのゲームは「VEHICLE WARS」とい。もともとは松下で発売予定だったM2用に制作されていた。車を使ったシューティングゲームである。車に個性を与えることで、かわいく、ユニークなゲームに仕上がっている。見せてもらったデモはパソコン用に移植されたものだが、クダッシュ氏はDreamcastで目の目を見ることであればと語る。

**GK** M2の企画が中止した後、独自にパソコン用に移植したもののプレイしづらいというが、技術的にも見劣りしない、いいゲームだと思います。車を個人化し、主人公がやんちゃな子供時代から軍事学校を卒業して立派な戦士となるまでをアニメーションで描いていますし、Dreamcastに向いていると思います。

**PO** 何か販売会社募集の宣伝文になっちゃいそうですが、Human Soft社の日本デビューがかなえられるといいですね。

インタビュアー: 奥谷海人 / 写真: Shinya Aizawa

## VEHICLE WARS



パソコン版では、操縦をマウス、車の移動をキーボードで行う。独特の操作感の押し込み一発で止まったシューティングは

戦場でやり出した火の勢は、放っておくと周囲に燃え広がっていく。NPCや家畜は逃げ回って来るので、攻撃魔法というよりは防衛用として使うのだろう



## CHAOS KINGDOM

# Play Online 国内発ネットワーク

## ルナティックダウンⅢのβテストが開始 Play Online読者に限定50名の枠を獲得

アートディンクが現在、鋭意開発しているネットワーク対応RPG「ルナティックダウンⅢ」のこのゲームの中で、プレイヤーはそれぞれ独自に路線となる世界、「ホームワールド」を形成することができる。また、各プレイヤーはリンクゲートを通じて、ネットワーク上から相互のホームワールドへと行き来することができるのだ。ノンプレイヤーキャラクターが依頼してくるクエストのシナリオを、簡単にユーザー側で作成できる「シナリオエディットモード」も用意されている。

従来のゲームにはあまり見られなかった、これらの新しいゲームシステムがどのような楽しみを生み出すのか、大きな期待を抱いている読者も多いことだろう。そんな読者にとって、非常にうれしいニュースがある。このルナティックダウンⅢの、大規模なオープンβテストが開始されるというのだ。

このβテストでは全部で1000人の参加を計画しているとのこと。ルナティックダウンⅢのファンにとって、見逃せないチャンスだ。なんと今回、このβテストにおいてPlay Onlineの読者限定で50名の枠をいただいた。スケールの大きなこのβテストにぜひ参加して、ルナティックダウンⅢが生み出す新世界を体験しよう。

11月24日(本誌月号発売日)から募集が開始され、締め切りは12月18日。テスターへ応募するには、アートディンクのホームページ(<http://www.artidink.co.jp/>)に用意されているテスター募集サイトにアクセスし、必要事項、アンケートをフォーム項目に従って記入して、送信するのだ。

その際、Play Online読者特別枠への応募には、アンケートでの「何でオープンβテストを知りましたか?」という項目のチェックボックスを、「[Play Online]」をクリックする必要がある。くれぐれも忘れずにチェックしよう。

当選者には、12月24日に電子メールにて当選の連絡が届き、1999年1月25日(月)にβ版のCD-ROMが郵送される。オープンβテストは、1月下旬から約2週間程度実施される予定だ。なお、テスターには、抽選でルナティックダウンⅢの製品版などのプレゼントがもらえるという特典がある。

ルナティックダウンⅢの世界へのゲートが、もうすぐ開こうとしている。このβテストで、いち早くその世界を展望しよう。

### 動作環境

OS: Windows 95/98  
CPU: MMX Pentium 166MHz以上  
(Pentium II 233MHz以上推奨)  
メモリー: 32MB以上(48MB以上推奨)  
ビデオ: 800×600ドット、6万5536色以上  
(1280×1024ドット、1677万色以上推奨)  
CD容量: 400MB以上  
CD-ROMドライブ: 4倍速以上  
(8倍速以上推奨)  
サウンド: DirectX対応サウンドカード



ホームワールドは、あなた自身が自由に形成してゆく世界。リンクゲートを通じて、ほかのプレイヤーのホームワールドに行くだけでなく、自分のホームワールドにほかのプレイヤーを招き入れることも可能だ。



## 無料で遊べるネットワーク対応 バトルレースゲーム「ネゴグラ」

ソニーミュージックコミュニケーションズが、新しいネットワークゲームのタイトルをリリースする。その名は、「ネゴグラ(NET NET GO GO GRAND PRIZ)」。

このネゴグラは、バトルレースゲーム。プレイヤーは、好みのユニット(体、足、しっぽ、上兵衛、前兵衛)を組み合わせた「バトルドール(仮称)」のオーナーとなって、全国各地からエントリーしてきたほかのバトルドールとレースで競うのだ。ただ、このネゴグラはタイムアタックではなく、あくまで先にゴールした者が勝つというバトルレース。搭載兵器の有効性が相手によって変化するのだ、そこが駆け引きの重要な要素となってくる。

1日に1レースだけ開催される予定だが、最大で数万人までの同時エントリーが可能。8台ごとのブロックに分かれたトーナメント形式でレースは進行していく。レース結果は、エントリー締め切り後に発表。結果が発表されたレースで、自分が参加したものは自由に観戦することができる。ここで、ライブ

や自分のバトルドールの走り方を研究するのだ。

12月上旬から、<http://netgame.net/>にて開始する予定のネゴグラ。無料なので、どんなレースに参加しているのか。

## アイトス・インタラクティブ日本法人設立 新ブランドEIDOS AIRの発足

多大な人気を誇る「TOMB RAIDER」シリーズや「FINAL FANTASY VII」期待の新作「DAIKATANA」などを擁するアイトス・インタラクティブ。海外での快進撃が続いている同社が、ついに日本法人を設立した。ユーザーにとってもうれしいのは、日本法人設立に伴って発表されたブランド「EIDOS AIR」の発足。なんとこのEIDOS AIRでは、アイトス・インタラクティブがリリースするゲームタイトルの全世界同時発売を目指すというのだ。

海外メーカーのゲームタイトルを最も早く入手するには、従来であればインターネット通販、輸入版の購入しか方法がなかった。それでもやはり、海外ですべてに発売されてからしばらく後になってしまう。その点、このEIDOS AIRのタイトルは、海外との発売時間差が少なくなる。しかも、日本語のインストールマニュアルが付き、ユーザーサポートまで用意されるのだ。

設立してまだ間もない同社だが、発売予定ラインアップはすでに充実している。すでに11月20日に発売された「ダストラップダンジョン 完全日本語版」、「GANGSTERS」を皮切りに、11月27日にはEIDOS AIRブランドタイトルとして世界同時発売が予定されている「TOMB RAIDER II」。そして、そのTOMB RAIDER IIの完全日本語版が12月18日に発売。また、この冬から1999年の春にかけては、ジョン・ロメロ最新作のDAIKATANA、ディアブロキラーと目されるRPG「REVENANT」、異色の3DRPG「ANACHRONOX」完全ネットワーク仕様のフライングシューター「CONFIRMED KILL (仮)」など、期待の新作発表ラッシュが続いている。アイトス・インタラクティブの今後の動向には、要注目だ。



DAIKATANA



REVENANT



CONFIRMED KILL (仮)

# ゲームニュース

## ネットワークゲームの将来やいかに? マイクロソフト本社のキーマン3人にインタビュー

東京ゲームショー'98秋の開催中に、マイクロソフト本社から3人のキーマンが来日した。この機会を捉えて、本誌は彼らにネットワークゲームの未来などについてインタビューすることができた。今回、話を聞くことができたのは、アクション&ストラテジーゲームグループのシュワート・モウルダー氏、サイトワインダーチームのブレット・シュネフ氏、DirectXプロダクトマネージャーのケビン・パックス氏の3名だ。

### コミュニケーションとしての ネットワークゲーム



ケビン・パックス氏  
マイクロソフト  
DirectXリンカー・チーム  
ヘッド/プロダクト  
マネージャー

まずは、ネットワークゲームにおいて最も重要な要素とは何かを聞いてみた。シュワート氏によれば、「ゲームに競争性という要素を持たせることと、多くの人が簡単に接続できること」だそう。ケビン氏は、次のように語った。「成功しているネットワークゲームの多くは、マルチプレイの部分が付け加えられているのです。1人のプレイヤーにとっても、多くのプレイヤーにとっても魅力的なゲーム。こうしたコンセプトがうまく考えられているものは、成功を収めていると言えますね」。

それでは、近年のアメリカにおけるネットワークゲームの盛り上がり方の背景にはどのような要因があるのだろうか。

「まず、インターネットが(アメリカで)全般的に広がってきていて、普及しているという背景があります。また、人々はインターネットを通じて、コミュニケーションをしたがっています。電子メールやICQなどの浸透は、インターネット上のコミュニケーションに人々が慣れたことを示していると言えるでしょう。ネットワークゲームの隆盛は、その延長上にあると思います。MSN Gaming Zoneなどでも、簡単なカードゲームの対戦のものより、ゲームをプレイしながらできるコミュニケーションのほうを、主要な楽しみにしているユーザーも多いんです」(ケビン氏)。

それを受けて、シュワート氏が話す「二つほど付け加えさせてください。一つは、アメリカでは(電話の)市内通話というのは、基本的に無料なんです。世界各地でも、アメリカと同様にインターネット使用料金が毎月定額制になってきたら、(インターネットの)利用が世界中で増加するでしょう。もう一つは、ネットワークゲームのポピュラーなタイトルというのは、ほかの人とプレイすると最も良い側面が出るゲームなんです。1人でやっても楽しいのですが、それ以上にプレイするとより楽しさが倍増するのです」。

ブレット氏もそれに同意する。「1人でコンピュータのAI相手にプレイするのは、ほかの人間を相手にプレイするのとでは、人間を相手にしたほうがずっと楽しいのは比べものにならないでしょうね」。

ネットワークゲーム人気が高まっている背景に、オンライン上のコミュニケーションが重要な要因として機能しているようだ。そして、トランプや将棋など古くから遊び続けられているゲームは、人とのコミュニケーションの上に成り立ってきたとも言える。ネットワークゲームが本来持っている魅力をダイナミックに発展させているのだろう。



シュワート・モウルダー氏  
マイクロソフト  
アクション&ストラテジー  
グループ/プロダクト  
マネージャー

### 初めてのユーザーでも 簡単にプレイできるゲームを

良質のタイトルをリリースし続けている同社では、他社のゲームを参考にするにはあるのだろうか。「もちろん競合他社の製品は常に見ています」[Age of Empires]の場合、特に「コマンド&コンカー」や「WARCRAFT」といった戦略シミュレーションのゲームからアイデアを拝借してきた部分があります。キーボードのショートカットをどういう風に割り当てるのかという部分です。いろいろな他社のゲームを実際にプレイしてみたら、それらのいいところをうまく生かすことができたと思います。今、われわれのチームでフォーカスしているのは、あらゆるプラットフォームでプレイされるゲーム、特にコンシューマー機でプレイされるゲームです。中でも、初めてユーザーがゲームをプレイした時に、優れたゲームはどういった対応をしているのか、という部分についてです。新しいプレイヤーがゲームプレイの体験にうまくガイドされて、入り込んで来やすいようにするという事は非常に重要だと思います。コンシューマーをベースにしたソフトは、そこらのことを非常にうまくやっているのが多いのです。私たちのゲームで一般的な水準よりも、そういった数値を下げた、プレイヤーが入り込みやすくなっていると思います」(シュワート氏)。

奥の深いゲーム内容と、使いやすいインターフェースを両立させるのは、そう簡単なことではないだろう。しかし、それが実現されたとき、ネットワークゲームの面白さを実感する人たちの数が、飛躍的に増加することは間違いない。ネットワークゲームの将来は、コンピュータゲーム全体の将来にも強い影響を与えることだろう。



ブレット・シュネフ氏  
マイクロソフト  
サイトワインダー  
チーム/プロダクト  
マネージャー



シュワート氏は昨年秋発売されたAge of Empires。経典の「Age of Empires」は、秋の時代からネオアジウス期の大戦の時代までがテーマのゲームだ。

# ネットワーク機能を駆使したランキングセガラリー2開発者インタビュー

ネットワーク機能をフルに活用していく姿勢を打ち出したDreamcast。期待が高まるネットワーク対応タイトル第1弾は「セガラリー2」だ。アーケードでの根強い人気を誇るこのタイトルによって、どのような通信対戦が繰り広げられるのだろうか。セガラリー2開発チームのチーフプロデューサー谷口眞氏、プロデューサー町田祐孝氏に緊急インタビューを行った。

## ネットワーク対戦をいかに簡単に そして面白くプレイしてもらうか

残念ながら1990年1月14日に発売が延期になってしまった「セガラリー2」。より面白く内容にするために、ネットワーク関係の改善や走行性能の調整をしているそう。Dreamcastタイトルとして初のネットワーク対応タイトルとなるセガラリー2だけに、ユーザーからは大きな期待が寄せられている。その期待にこたえるため、そしてその期待を上回るものを作るための決断だという。「ただネットワーク対応だというタイトルでは申し分ないと思うんです。『ネットワーク対戦も面白いし、中身も面白いし、何を取っても面白い。これがDreamcastで出たんだ!』という驚きのソフトでなければいけないタイトルなんです。11月27日発売ということでもみなさんに期待したいです。ただいいんですけれども、よく検証してみると、まだまだ面白くなる。それで、ネットワーク関連の調整を中心に熟成期間をいただくことになりました。」

その分、ネットワーク対戦の面白さは非常に期待できそうです。「Dreamcastのネットワーク対応タイトルは、だれもが狙えるコントロールパッドで操作ができて、しかも簡単にネットワーク対戦ができるというところに魅力があると思います。『ネットワークゲームが面白いものなのかどうなのか、ちょっとやってみよう!』という方たちに、アピールできるハードだと思うんです。そのきっかけを低価格のハードで提供するのには、煩雑な手続きが必要であれば、せっかくネットワーク対戦ができる環境があっても面倒に感じて、接触しない方もいるかもしれません。やっぱりセガラリー2が初のネットワーク対応のソフトであるというところで、当チームが背負う責任というのは非常に大きいものがあると思うんです。だから、彼らのまず第1の課題としては、『ネットワーク対戦ってこんなに簡単になんだ、こんなに面白なんだ』とユーザーの方に感じさせることだと思うんです。パソコンを触ったことのない方、ネットワーク対戦をやったことのない方でも、画面の指示に従ってボタンを押せば、簡単に(サーバーに)つながって対戦できる、ということまで簡単に進めしなう。それで、終わった後に「くやしい」とかの言葉をやり取りしながら、ネットワーク対戦の面白さを実感してもらえようにしたいんです。そうしたらきっかけから、ネットワーク対戦の幅が広がっていくってほしいですね。」



谷口 眞氏  
セガ エンタープライゼス  
第12AM開発部長  
チーフプロデューサー



町田祐孝氏  
セガ エンタープライゼス  
第12AM開発部長  
プロデューサー

## チャットも可能 海外ユーザーとの対戦も検討中

言葉のやり取りができるということは、ゲーム中のチャットが可能ということだ。

「チャットはやっぱりゲームの対戦を際めるものじゃないですか。『こいつ強そうやつたな』とか『これは強がりたいな。これだったらさっさと勝てよ』とか、そういう探り合いがある。その探り合いというのは、対戦の前にあつたほうがいいと思うんですよ。例えば、お互いの対戦成績ですとか、ベストタイムだとかの情報を閲覧できる仕組みを用意してあげて、『勝てそうもないな』っていう相手には『あんまり得意じゃないんで、ちょっと手を強いてもらえますか』とか、『本気出しますよ!』といった駆け引きがあればいいと思います。で、対戦が終わった後に『今度は来週の日曜に来ますか。その時またやりましょうよ!』とか、そういうやり取りができてほしい。要するにコミュニケーションツールでもあってほしいんです。」

そのチャットに、本体とは別売りの「ドリームキャスト・キーボード」は対応しているのだろうか。

「対応します。だ、あまり長い文章を送る人っていないじゃないですか。カウントダウンがもう始まっているのに『はくは北海道生まれの旭川出身で……』とかそういう文章を書く人はいないと思うんで(笑)。「いーそー!」とか『はくのベストタイムは3分02秒04です!』とか、対戦前には、そういう言葉のやり取りがメインになると思うんですね。ですから、実際にセガラリー2でチャットをしたときも、そんなにバッドでの操作も気にならなかったですよ。」

バッドでのチャット入力、画面に表示されるソフトウェアキーボードでするそう。『キーボードじゃなく、コントローラーでの簡単な操作でチャットメッセージを出せるっていうのが、一つの売りでもあるんです。」

ちなみに、セガラリー2のネットワーク対戦では、何人までの対戦が可能なのだろうか。『これもちょっと公表しにくい数字なんですけど、2人以上で……まあもちろん対戦なので2人以上なんですけど(笑)、3、4人考えています。」

海外のゲームファンにも強い関心を寄せられているDreamcast。当然、いずれは海外でDreamcast版セガラリー2も発売されることになるだろう。そうすると、気になるのは海外のプレイヤーとの対戦が可能になるのかとい



アーケードモードでEASYコース(DOZER)。全車種でランクアップ。スピードを上げるべく落とさずにいかに加速した

MECHAMICコースMOUNTAIN。かなり難易度の高いラウンド。わずかなミスが大きなタイムロスにつながる

# フォーメーションセンター イベントも開催予定



Dreamcast™



Dreamcast本体と同梱販売予定の「Dreamcast キーボード」

う点だ。「まだ国内にはしかDreamcastユーザーがいないのでから、今回のセガラリー2に関しては国内のみの(ネットワーク対戦に)対応です。ですが、ゆくゆくは、海外のユーザーと対戦できるように検討していきます。まずは日本で成功の礎を築かないといけないので、日本におけるセガラリー2のネットワーク対戦ブームを巻き起こすことから始めていきたいと思います」。

## Dreamcast版セガラリー2で追加される名車の数々



LANCIA 037 RALLY



RENAULT MAXI MEGANE



DAEWOO LANCER EVOLUTION



TOYOTA CELICA GT18S



FIAT 131 ABARTH RALLY



SUBARU IMPREZA 555



PEUGEOT 205 TURBO 16



ALPINE RENAULT A110

## 明かされなかった セガラリー2の気になる真相

インタビューに、セガラリー2に関してネットワーク対戦の裏になる点を探問してみた。だが、その時点で公表できなかったり、詳細が決定していなかったりといった事情から、明らかにされなかった質問は以下のとおりだ。

- ・対戦サーバーとしてドワンゴを選択した理由は?
- ・セガ・エンタープライゼスで対戦サーバーを設置する予定は?
- ・パソコン版セガラリー2とDreamcast版とのネットワーク対戦は可能になるのか?

## ネットワーク機能を利用した ランキングシステムも用意される

各口氏の話聞く限り、セガラリー2のネットワーク対戦はかなり盛り上がりそう。しかし、ネットワーク対戦を盛り立てるフィーチャーは、まだほかにもある。それがネットランキングイベント。セガラリー2の専用ホームページに、セガラリー2でのタイムランキングボードを作るというのだ。自己最高のタイムを記録したら、そのデータを送信することで、ランキングに参加できる仕組みだという。アーケードでは、業務用のマシン単位でのランキングだったが、このネットランキングでは日本中のプレイヤーの中で、自分の順位が明らかになるのだ。

「連単位、月単位でランキングを発表したり、車種別のタイムランキングとか、いろんなランキングモードを作ったりすることによって『ひょっとしたらここでは1位になれるかもしれない』ってプレイヤーに感じてもらえるようにしたいですね。みんながタイムアタックをして、ランキングボードに名を連ねることに快感を感じてほしいなと思います」。

このネットワーク上のランキングから、現実世界でのイベントにつなげるような企画も検討中だという。「例えば、ランキングで10位以内の人たちをお呼びして、新宿ジョイポリスでの実際のセガラリー2スペシャルステージで競争していただく。そういったイベントに結ませるということも、いろいろと検討しています」。

支持してくれるファンを裏切らずに、また新たなユーザー層を強く引き付けたいと語る各口氏。「ドリフトして楽しいかどうか、それに尽きるとして。普通に一般のユーザーの方も、ドリフトして車を滑らせて、コーナーを抜ける快感を簡単に味わってほしいなあと。それができれば、セガラリー2の8割は成功かと思っています」。

高まる期待を抑えることができないセガラリー2。発売日である1月14日が非常に待ち遠しい。その日、きっと多くのユーザーが、セガラリー2を通してネットワークゲームの魅力と興奮を味わうことだろう。

国内外の売れ行きが一目でわかる

# パソコンゲーム売り上げ

## UNREAL

秀逸なグラフィックで有名な3Dシューティングが1位になった。最新パッチ(Ver.210 パブリックベータ)もリリースされ、話題となっている。ネットワーク機能の改良が著々と進んでいる。



1998年10月調べ

## 1 UNREAL

ソース オープン  
3Dシューティング  
☎03-5551-5900



## 2 信長の野望 Internet

コーエー 7,800円  
シミュレーション  
☎045-561-6861



## ISRAELI AIR FORCE

イスラエル空軍の戦闘機が操縦できるフライトシミュレーター。7種類の戦闘機を扱い、本格的な六つのキャンペーンミッションが楽しめる。



## 3 ISRAELI AIR FORCE

エレクトロニック・アーツ・スクウェア 8,800円  
フライトシミュレーター  
☎03-5436-6499



## 4 CASTROL-HONDA SUPERBIKE RACING

エレクトロニック・アーツ・スクウェア  
7,800円 レース  
☎03-5436-6499

## 5 フライトシミュレーター-98

マイクロソフト オープン  
フライトシミュレーター  
☎03-5454-2300

## 6 三国志VIパワーアップキット

コーエー 6,800円  
シミュレーション  
☎045-561-6861

## 7 ファミリー闘墓

マグノリア 3,300円  
テーブルゲーム  
☎03-5420-2769

## 8 英雄降臨

アルファ・オメガソフト 1,000円  
シミュレーションRPG  
☎03-5442-7643

## 9 RAINBOW SIX

マイクロマウス オープン  
シューティング  
☎03-3376-8061

## 10 ファミリー麻雀

マグノリア 3,300円  
テーブルゲーム  
☎03-5420-2769

## ファミリー麻雀

マグノリアから発売されているテーブルゲームシリーズの麻雀がランクイン。既述格ではあるが、4人までのネットワーク対戦をサポートしたお洒落なゲームだ。



### ■協力ショップ■

OVERTOP(☎03-3255-3443)、T.ZON(神戸三宮店(☎078-331-2070)、パルテック町田店(☎0427-29-5551)、ビックパソコン館本店(☎03-5566-1111))協力ショップからいただいたデータを中心に、編集部で集計してランキングを作成しました。

☎ ネットワーク対応 ☎ ネットワーク接続 ☎ ネットワーク専用



# ランキング

売れているパソコンゲームのタイトル、価格などが一目で分かるランキング。今月は日本とアメリカで「RAINBOW SIX」が同時に初登場した。アメリカのランキングでは、「DEER HUNTER」が1位に返り咲き、ハンティングゲームの人気の高さを証明する結果となった。

USA		SEPTEMBER 1998
1	DEER HUNTER	GT Interactive社 \$17
2	RAINBOW SIX	Red Storm Entertainment社 \$39
3	STARCRAFT	Cendat Software社 \$42
4	MYST	Learning Company \$19
5	DUNE 2000	Virgin Interactive Entertainment社 \$37
6	DIABLO	Cendat Software社 \$22
7	COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES	アイドス・インタラクティブ社 \$39
8	TITANIC: ADVENTURE OUT OF TIME	Cendat Software社 \$23
9	LEGO ISLAND	Learning Company社 \$24
10	UNREAL	GT Interactive社 \$40

## RAINBOW SIX

本物志向のミリタリー系ゲームが多数発表されるなか、堂々の2位に初登場したのがこのゲーム。トム・克蘭シー原作の練兵に練られたシナリオをプレイする、アクションシューティングだ。



## DUNE 2000

「コマンド&コンカー」よりも前に発売された、リアルタイム戦略シミュレーションの始祖「DUNE 2」。そのゲームにネットワーク機能を追加して登場したのが「DUNE 2000」だ。その名のとおり、人気小説「デューン 砂の惑星」をゲーム化したタイトルで、壮大なストーリーが楽しめる作品となっている。



## World Charts Foundation

(10月1987~2585)

- 1 STARCRAFT
- 2 NIGHTS MARCH - THE MARCH OF HEAVEN
- 3 UNREAL
- 4 TOTAL ANNIHILATION
- 5 FALLOUT
- 6 QUAKE II
- 7 NEED FOR SPEED III: HOT PURSUIT
- 8 RAINBOW SIX
- 9 Age of Empires
- 10 COMMANDOS: BEHIND ENEMY LINES

資料提供: PC Data (<http://www.pcdata.com>)

For more info, please call (703)426-1025 or write to 11200 Roper/Boxon Dr. Suite 204, Reston, VA 20147

PC Dataはアメリカを拠点とするマーケティング・ファームで、全米500以上のソフトウェア開発会社と提携し、毎月1000以上の販売店を調査。アメリカ

に於けるソフト市場の70%をカバーした正確な売り上げデータを公表する

資料提供: World Charts Foundation

([www.worldcharts.org](http://www.worldcharts.org))

インターネットを使った世界最大の人気エンターテインメントの調査機関として、世界100以上の国と地域にわたるデータを集める。パソコンゲームタイトルのほか、分野の異なるジャンルTOP100の調査も実施される

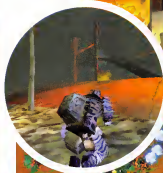
## リリーススケジュール

発売時期(予定)	タイトル	発売元	ジャンル	価格	問い合わせ先	対応OS
1998年11月27日	COMMANDOS - 特殊工作大作戦	スーパード	リアルタイムストラテジー	8,800円	03-3695-9781	Win 95-98
1998年11月27日	TOMB RAIDER Ⅱ (英語版)	エイダム・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	082-778-8380	Win 95-98
1998年11月27日	F-26 トリプルエース 完全日本語版	イマジニア	シミュレーション	17,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1998年11月27日	パンデニウム 2 完全日本語版	メディアクエスト	アクション	7,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年11月27日	EUROPEAN AIR WAR	メデアクエスト	フライトシミュレーター	8,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年11月27日	エネミー エンタープライズ	セガ・エンタープライゼス	アクション	9,800円	0473-80-6441	Win 95-98
1998年11月下旬	NATURAL THE WESTERN POLICE QUARTER	P&G	アドベンチャー	4,200円	042-858-9501	Win 95-98
1998年11月下旬	お父さんのための演劇道場D	アンソルワン	格闘	未定	03-5283-3625	Win 95-98
1998年12月上旬	CLOCKWORK	カプコン	シューティング	9,800円	03-5620-2699	Win 95-98
1998年12月中旬	リトルビッグ	RPG	未定	未定	03-3343-8900	Win 95-98
1998年12月4日	3Dホタルのクワッドラットバトル	シーエスエフ	シミュレーション/RPG	6,800円	048-830-0036	Win 95-98
1998年12月4日	3Dホタルのクワッドラットバトル	シーエスエフ	シミュレーション/RPG	6,800円	048-830-0036	Win 95-98
1998年12月25日	V2000	Zee	アクション	未定	0268-38-1561	Win 95-98
1998年12月11日	MIG-29 FULCRUM	マイクロマウス	フライトシミュレーター	6,800円	03-3376-8061	Win 95-98
1998年12月11日	F-16 MULTIROLE FIGHTER	マイクロマウス	フライトシミュレーター	6,800円	03-3376-8061	Win 95-98
1998年12月11日	ネオゲオバトル イーターバグ 超絶戦闘	イマジニア	RPG	未定	03-3343-8900	Win 95-98
1998年12月11日	ソニックZ	セガ・エンタープライゼス	アクション	7,800円	0473-80-6441	Win 95-98
1998年12月12日	ハンザード コマンダー 日本語版	メデアクエスト	3Dリアルタイムストラテジー	8,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年12月17日	UTAHIMA 大戦機対決 日本語版	システムランド	シューティング	9,800円	03-3343-8900	Win 95-98
1998年12月17日	ネオゲオバトル イーターバグ 超絶戦闘	セガ・エンタープライゼス	アクション	7,800円	0473-80-6441	Win 95-98
1998年12月18日	トールレイサー 3 日本語版	アイリス・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	7,800円	082-778-8380	Win 95-98
1998年12月18日	ポリビックス サードキング	イクサにクォータースタック	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95-98
1998年12月18日	WW II FIGHTERS	イクサにクォータースタック	シミュレーション	9,800円	03-5436-6499	Win 95-98
1998年12月21日	STAR WARS EPISODE I THE CLONING ATTACK	メデアクエスト	3Dシューティング	8,800円	03-3222-8639	Win 95-98
1998年12月上旬	HALF-LIFE	ソースネクスト	3Dシューティング	9,800円	03-3651-5900	Win 95-NT/40 Hybrid
1998年12月上旬	お父さんのための絵め絵帳	アンソルワン	格闘	3,480円	03-5283-3625	Win 95-98
1998年12月上旬	銀狼の野郎	アンソルワン	格闘	3,980円	03-5283-3625	Win 95-98
1998年12月	BALOUR'S GATE (英語版)	セガ・エンタープライゼス	RPG	9,800円	0473-80-6441	Win 95-98
1998年12月	スターウォーズ エピソードI 日本語版	エイダム・インタラクティブ	アクションアドベンチャー	9,800円	082-778-8380	Win 95-98
1998年12月	THE DARK PACT	アーク・エンタープライゼス	3Dシューティング	8,800円	082-778-8380	Win 95-98
1998年12月	THE DARK PACT	アーク・エンタープライゼス	3Dシューティング	8,800円	082-778-8380	Win 95-98
1998年12月	QUAKE II MISSILE PACK ORIGINAL ZERO	アクティビジョン・ジャパン	アドベンチャー	未定	03-5458-5561	Win 95-98
1998年12月	DELTA FORCE	マイクロマウス	アクションシューティング	未定	03-3376-8061	Win 95-98
1998年12月	銀狼の野郎 続編	コーエー	格闘シューティング	17,800円	045-561-6861	Win 95-NT/40 Hybrid
1998年12月	セブンス・オブ・シンクロニシティ R 10周年記念版	コーエー	アドベンチャー	5,000円	045-561-6861	Win 95-98
1998年12月	セブンス・オブ・シンクロニシティ R 10周年記念版	コーエー	アドベンチャー	1,538円	045-561-6861	Win 95-98
1998年12月	ウィニングベスト4	コーエー	格闘シューティング	17,800円	045-561-6861	Win 95-NT/40 Hybrid
1998年12月	ミスリッドII フライヤー 完全日本語版	グレート	3D格闘シューティング	未定	03-3865-5812	Hybrid
1998年12月27日	フィランダーズ	スーパー	スポーツ	3,800円	0268-38-1561	Win 95-98
1998年12月27日	ZOI バトルスタジアム	スーパー	格闘	3,800円	0268-38-1561	Win 95-98
1998年12月27日	ゾロウザンクレイ	スーパー	格闘	3,800円	0268-38-1561	Win 95-98
1999年2月	パイオワードR	カプコン	サバイバルホラー	未定	03-5820-2699	Win 95-98
1999年2月	WARZONE 100	アイリス・インタラクティブ	リアルタイムストラテジー	未定	082-778-8380	Win 95-98
1999年3月	CAIKATAN	アイリス・インタラクティブ	アクション	未定	082-778-8380	Win 95-98
1999年3月	REVENANT	アイリス・インタラクティブ	RPG/アドベンチャー	未定	082-778-8380	

# Play Online Exclusive Review

040	STAR TREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD
042	BLOOD II : THE CHOSEN
044	F-16 MULTIROLE FIGHTER/MIG-29 FULCRAM
046	SPEC OPS : RANGER TEAM BRAVO
048	ミスティック・ウィーヴァ
049	CLUE
050	STARCRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR
052	シムシティ3000 (ネットワーク非対応タイトル)
053	トゥームレイダー3 (ネットワーク非対応タイトル)
054	LODE RUNNER2
056	WW II FIGHTERS

056	PEOPLE'S GENERAL
057	DOMINANT SPECIES
058	KNIGHTS AND MERCHANTS



IPX接続

ケーブル接続

モデム接続

TCP/IP接続

**Information**

開発元 : マイクロソフト株式会社

販売元 : マイクロソフト株式会社

問い合わせ : マイクロソフト株式会社  
インフォメーションセンター  
03-5454-2300

価格 : 4980円

OS : Windows 95, Windows NT  
Workstation 4.0  
Service Pack 3

CPU : Pentium 90MHz以上

メモリー : Windows 95では16MB以上,  
Windows NT Workstation  
4.0では32MB以上

ビデオ : 800x600ドット 256色以上

HD容量 : 80MB以上

CDROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : Sound Blasterと互換性  
のあるカード

対応API : Direct3D

PC安定動作 : PC 9821, NKSシリーズで可

発売時期 : 発売中

**アイコンの見方**

アイコンには以下の意味があります。アイコンがカラーで示されている場合は対応している、そうでない場合は対応していないことを表します。

**サーバーアイコン**

メーカーが該当タイトルのためのサーバーを用意していることを表します。

**フォースファードバックアイコン**

マイクロソフトのサイドワインダーフォースファードバックに対応していることを表します。

**CD-ROMアイコン**

このアイコンがあるタイトルは、付録CD-ROMに体験版が収録されています。インストールの方法や使用についてはp.140以降を参照してください。

**Informationの見方**

★記載されている価格は、税別ではない場合を除き税別です。

★対応OSに「MS-DOS 5.0以上」と記載されている場合は、Windows 95上「MS-DOS 5.0」の拡張モードでも動作します。

★実際にゲームをプレイするには、各商品のパッケージに添付されている取扱説明書を参照してください。

★ビデオカードとサウンドカードの動作確認は発売時に実施しております。所有されているパソコンの構成が対応しているか否かがお分かりにならない場合は、各ハード・ソフトウェアメーカーへお尋ねのうえ、ご購入ください。

★対応APIの項目には、グラフィックAPIが記載されます。この項には、DirectDraw, Direct3D, Glide, BGLなどが入ります。なお、—— の場合は、DOS用ソフトなどのため、該当するAPIが無いことを示します。

★ここでご紹介した一部のタイトルは、ネットワークプレイが日本でサポート対象外となっているものがあります。ネットワークプレイにならないものの開発が完了しても、ソフトウェアメーカーおよび編集部では責任を負いません。実行なさるさいは、ご自身の責任において行ってください。

**非対応アイコン**

ネットワーク非対応タイトルであることを表します。

UNREALエンジンを搭載した  
スタートレックの3Dシューティングが登場



## スタートレック ザ・ネクストジェネレーション クリンゴン・オナー・ガード

アメリカで30年以上の歴史を持つパラマウント社のSF大作、スタートレックシリーズ。このゲームはその名のとおり、劇中に登場するクリンゴン人が主役の外伝である。つまり、クリンゴン人になりきれファン待望のゲームなのだ。

### UNREALエンジンが作り出す 美しいグラフィック

「STAR TREK THE NEXT GENERATION KLINGON HONOR GUARD」(以下、KHG)は、あの「スタートレック」に登場するクリンゴン人を主役にしたゲーム。スタートレック関連のゲームは、今日に至るまで多数発売されているが、このゲームは初の3Dシューティング系タイトルである。しかも、3Dエンジンには美しさで定評のあるUNREALエンジンを採用。床への写り込みや差し込んでくる光など、UNREALエンジンの特長をフルに生かしている。また、当然のことながら、Direct3DやGlideにも対応している。簡単に比較プレイしてみたが、どれもグラフィック的には申し分ない出来だ。



ゲート前に行くと、守衛がサーチライトを照らしてくる。UNREALエンジンでよく見られる光の演出だ

### 武器も奇抜で 面白いものばかり

さて、肝心のゲーム性だが、操作は最近の3Dシューティングとはとんと同じ。そのため、「QUAKE」や「UNREAL」を少しでもやったことがあれば、すぐにでも楽しめる。また、3Dシューティングで重要な武器の種類も意外に豊富だ。しかも、すべての武器に二つ以上の使い方があり、例えば、近距離攻撃用のナイフを相手に投げつけることもできたり、グレネードを閃光弾に変えて射出することも可能だ。この攻撃は、ダメージを与えることはできないが相手の画面を真っ白にするため、チーム戦など敵の制圧エリアに侵入するときに使える。同士討ちを誘うこともできる。

これ以外に一定エリアに敵を惹きこき、近づく相手を捕らえ、その後大爆発させることができる武器もあり、戦術的に面白い武器ばかりがそろっている。あまりゲーム性には関係ないが、武器の使い方を変更するときマガジンを入れ替えたり、壁に跳ね返りながら飛んでいく武器とナイフは、後で回収することができるなど、些の細かさを感じさせる。

武器の使い方を覚えるときに、マガジンを入れ替える。少し時間がたつと回収できる



#### Information

開発元 Microprose社  
販売元 株式会社メディアクエスト  
問い合わせ 株式会社メディアクエスト  
03-3222-8638  
価格 6,800円  
OS Windows 95/98  
CPU Pentium 133MHz以上  
(327Kセクター・ハードディスク)  
メモリー 32MB以上  
ビデオ 840x480ドット 256色以上  
HD容量 250MB以上  
CD-ROMドライブ 4倍速以上  
サウンド DirectSound対応のカード  
対応API Direct3D, Glide, OpenGL  
対応機種 NXシリーズで可  
発売時期 12月21日



物を引き起こし、敵を倒し、一撃で倒す。このゲームは



©1998 Micro Prose Inc. All rights reserved.  
STAR TREK THE NEXT GENERATION and  
Klingon Honor Guard are trademarks of Micro Prose Inc. or  
its affiliated companies.  
All other trademarks are the property of their respective holders

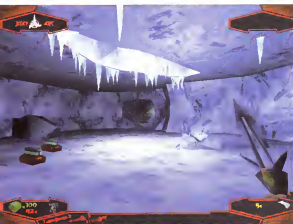


こちらの攻撃をかわしつつ、暗闇に隠れて攻撃。非難に属した動きをする敵はたまた

## 優れたAI 一般兵も一筋縄では倒せない

シングルプレイでは、自らクリンゴン人の増兵となって、暴動を起こした犯人を追いつめるというストーリーが体験できる。なお、シングルプレイでは異所異所にムービーが入ってくるが、ここに登場するクリンゴン人の声を担当しているのが、スタートレックシリーズで実際にクリンゴン人を演じているロバート・オレileyやバーバラ・マーチなの。シングルの進め方は、3Dシューティングにありがちな、スイッチを入れて扉を開けるという展開なのだが、登場する敵の動きが非常に面白く、こちらの攻撃を率早いサイドステップでかわしたり、物陰に隠れたりするなど、かなり手強い。難易度が高いとも言えるのだが、最近、準調になりがちな3Dシューティングの中では、新鮮な気分させてくれる作品だ。

都市面だけでなく、氷原で戦うことも。氷に降された世界もUNREALエンジンによって美しく表現されている



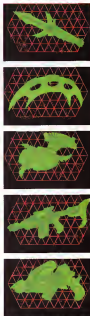
HEAT.NETのチャットルーム。なかなかいいインターフェースなので、送ることなく、すぐに利用が可能なところ

## HEAT.NETを使って 素々マルチプレイ

武器の攻撃力が高く、一撃食らうだけで即死することが多いため、バランス面ではかなり大膽な印象を受ける。しかし、今までの3Dシューティングの対戦よりも緊張感があり、別の意味で面白い。逆にこちらのペースになれば、敵を次々と倒せるのでそう快感もある。ゲームの種類もデスマッチからチーム戦といる選択できる。特殊な武器が多いので、役割分担を決めて行うチーム戦はやりやすくなるはずだ。

最後に接続方法だが、QUAKEやUNREALと同じで、自分がホストになるほかに、IPアドレスを直接入力して、ゲームに参加することもできる。また、付属のCD-ROM内にあるHEATのプログラム(HEAT SOFTWARE)を使えば、HEAT.NETのKHG専用のチャットルームに入ることができる。MSN Gaming Zoneのように、事前に登録が必要になるが、割に簡単いいことはない。チャットルームに入れるようになったら、あとはチャットで会話をしながら、参加者を募ったり、すでに作成されたROOMにJOINするだけでいい。私がプレイしたときは若干不安定だったが、初心者にも分かりやすい接続方法なので、ぜひ試してほしい。

(Yuki-Kaze!)



色々な武器やアイテム、敵など、多数の武器が使用できる。クリンゴン人の武器は、非常にデザインのものが多い

## 歴史のあるスタートレックの世界

ファンの方には語る必要もないだろうが、知らない人のためにスタートレックの世界観を簡単に説明しよう。スタートレックは30年経っているSF大作ドラマで、「壮大なスケールの世界観」でも表現した方がいいかもしれない。それはTVの放送期間も長く、最初のスタートレックから、最近日本でも放送されている「新・スタートレック」へと続き、さらに二つのシリーズがすでに放映中と、気が遠くなるほどの世界が広がっている。これ以外にもアニメ版や映画、そして、数多くの本があり、その世界観の壮大さはほかに類がない。

今回紹介したKHGは、この中の「新・スタートレック」内の外伝的な話だと思える。クリンゴン南側とは、劇中で登場する惑星クロノスを主とする国家のことだ。クリンゴン人は好戦的な民族で、最初のスタートレックから敵対勢力として登場した。新・スタートレックでは連邦と同盟関係を結んでいる。非常に軽快ではあるが、ただ悪態だけではなく、騎士道または武士道精神を重んじる民族という設定である。そんな彼らの純粋な性格を惹くファンも多いようだ。



フリーフィクション画面で登場するクリンゴン人



あのCalebが仲間を  
引き連れて帰ってきた

## ブラッドⅡ:ザチョズン

以前からNEWS SUMMARYやインタビューでその存在をたびたびお伝えしてきた「BLOOD II: THE CHOSEN」が、いよいよ発売される。プレイヤーが敵った銃弾を受けて敵がのたう回り、血しぶきをあげて倒れ込む。ホラー映画的なストーリーを背景とした、過激な描写が特徴の3Dシューティングゲームの登場だ。

### 4人のキャラクターから主役を選べ

悪魔を倒す邪悪なカルト教団によって殺されてしまった主人公Calebが、ゾンビとよみがえって復讐を遂げる……というのがシリーズ前作にあたる「BLOOD」のストーリーだ。今回の「BLOOD II: THE CHOSEN」はCalebのほかにもGabriella、Ishmael、Opheliaと3人のキャラクターが加わり、4人の中から選択して遊ぶことが可能になった。

4人のキャラクターは、攻撃力などのパラメータが異なっている。キャラクターとは別に、難易度も3段階あるので、同じシナリオでもさまざまな難しさを、面白く楽しめることができるようになっていくのである。なお、今回プレイした限りでは、キャラクターの違いでストーリーが変わることはなかった。また、グラフィックに關しても時々降入されるムービーと死亡時のほか、最初持っているナイフのデザインが変わるらしい。

ゲームスタイルは、「QUAKE」に近い。マップを歩き回

地下鉄の車両からゲームはスタートする。一般市民がいることなど同様、まさに、不安定な状況だ。一般市民を殺してしまってもペナルティはないが、弾薬がもったいないので、そっとしてあげておきましょう



ってアイテムを回収し、自分に少しでも有利な状況を持しつつ、邪魔な敵を撃ち殺す。出口へとたどりつくことができれば、次のマップへと進むことができる。「QUAKE II」のように複数のマップを行き来してアイテムなどをそろえていく必要がないという点で、自分が何をすればよいのかが、比較的分かりやすい。とはいえ、実際には条件を満たさないと現れない通路があるなど、ゲームを進めていく過程はそれとは僅しいものではない。

ホラー映画的な世界観をバックにしていることも手伝って、敵を撃ったときなどの視覚効果はかなり過激だ。画面が真っ赤になるほどの血しぶきが飛び、爆発物を使えば肉片が飛び散る。これは、全体的に妙にさびしい印象なのがおもしろい。これは、描かれているものがグロテスクであるわりに、画面がきれいになったせいだろうか（詳しくは後述するが、グラフィックエンジンが新機軸と変わり、DirectXを通して3Dアクセラレーターを活用している）。それとも、前作のイメージが過ぎるためだろうか？

### Lith Techエンジン搭載で 細部までこだわったグラフィックに

開発は、前作同様Monolith Productions社だ。同社としては、3Dシューティングにジャパニメーションの要素を取り入れて話題となっている「SHOGUN: MOBILE ARMOR DIVISION」。そして本作と、話題作を立て続けにリリースすることになる。

前作では、グラフィックエンジンに「DUKE NUKEM 3D」と同じBuildエンジンが採用されていたが、今回は、同社のオリジナルのLith Techエンジンへと変更されている。表現力がかかなり増しているが、画面写真からも理解していただけると思う。銃を構えたり、銃弾を受けてのけすときの敵キャラクターのしぐさなど、画面写真からは分からないムービーションについても、けっこう凝っている。凝るといえば、弾に銃弾があたると、1発銃をすずめて

ナイフを使って敵を撃ち、血しぶきが画面いっぱいになる。銃弾を受けたら血しぶきが出る。こちらが受けるダメージは数値が全く同じで大きくなるようなので、銃弾、ちなみに、ナイフのデザインはキャラクターによってそれぞれ違う



#### Information

開発元：Monolith Productions社

販売元：ソニーネットワーク

問い合わせ：株式会社ソニー  
03-5561-6900

価格：未定

OS：Windows 95/98

CPU：Pentium 166MHz以上

メモリ：32MB以上

ビデオ：256色対応の16MB以上

HDD容量：200MB以上（フルインストール時1GB以上）

同時プレイ：4人以上

サウンド：Sound Blaster対応のカード

対応API：Direct3D

対応機種：未定

発売時期：11月10日



Caleb

Strength: 5  
Speed: 13  
Resistance: 3  
Focus: 1

Gabriella

Strength: 5  
Speed: 13  
Resistance: 1  
Focus: 1

Ishmael

Strength: 1  
Speed: 13  
Resistance: 3  
Focus: 5

Ophelia

Strength: 2  
Speed: 1  
Resistance: 5  
Focus: 14



Big 2: The Chosen ©1998 Monolith Productions, Inc.  
All Rights Reserved. Created by Monolith Productions, Inc.  
Published by GT Interactive Software Corp. and distributed by  
Source Next, Inc. (Source Corp. name here) under sublicense from GT



場所にも一瞥が入る。セリフが聞き取りにくいのがあって、会話の理解で苦しいところもあるが、いっそのこと、音源だけと切り取って聴きよう



兵器館に似たものにまで登場している。平時とした世界の一歩入りの街に分別に別がしい。この洗練、鋭く攻撃すると爆発して、中から体力を一部回復させるアイテム(心臓)が登場する。このように選べるオブジェクトはマップにたくさんあって、ゲーム進行のキーになっているりする



弾痕がつくようになっていく点にも驚いた。銃撃戦の後は空襲きょうが散乱してたりと、種々な点にまでかなりこだわって作られているようだ。

もっとも、そのせいで動作がかなり重くなってしまっている点も否めない。MMX Pentium 200MHz+Voodoo1程度の環境では、閉鎖された狭い空間であるならともかく、開けた場所へ出てくるとフレームレートがぐくぐと落ちてしまい、「ゲームにでない」といふほどではないにしても、かなり不快な状態になってしまう。このクラスのマシンを使っているなら、購入する前にかなり覚悟しておいたほうがいい。もっとも、今回評価に使ったのは開発中のβ版なので、製品時には改良されている可能性もある。

## マルチプレイのキャラクターは能力値を自由に要変更できる

3Dシューティングの場合、マルチプレイに対応していないと、評価が極端に下がってしまう。しかし、このゲームでは、DirectPlayを利用してIPXやTCP/IP、ケーブルによるダイレクト接続など、必要と思われるひとりの接続方法、プロトコルにしっかりと対応している。

マルチプレイで遊ぶ場合は、参加者と別にサーバーに専用のマシンを立てる方法と、参加者1人がホストと



なる方法と、2種類が用意されている。マシンの台数に余裕があるなら、後者を利用する方がパフォーマンスは良い。

サーバープログラム利用方法はいたって簡単。スタートメニューから「Blood2 Server」を選択するだけで、あとはウィザード形式でルールや道目マップなどといった各種の設定を行えるようになっていく。専門的な知識を持たない初心者にも、簡単に設定することができる。

ホストとしてゲームに参加する場合は、ラウンチャーの画面から「Multiplayer」ボタンをクリック。プロトコルを設定するウィンドウの下にあるチェックボックスで、サーバーに接続するクライアントとしてゲームを起動する(Join an existing session)か、ホスト兼クライアントとして起動する(Host a new session)かを選択する。キャラクターの選択などはホストの起動と同様にウィザード形式で行うので、これもあまり迷うことはないだろう。

現時点ではテマチック形式のゲームしかサポートしていない。今後、モジュールなどが登場すれば、CTFのようなゲーム形式も楽しめるようになるのではないだろうか。

先述のとおり、このゲームでは4人のキャラクターから選択することができるようにになっているが、マルチプレイでは、スキンにそれぞれ5色のバリエーションが用意されていて、自由に選ぶことができる。また、Strength(強さ)、Speed(速度)、Resistance(防弾力)、Focus(射撃精度)の四つの能力を一定範囲内で自由にエディットすることも可能だ。マルチプレイに参加する前に、自分のプレイスタイルに合わせてきっちりと設定しておく。

ちなみに、このゲームではマルチプレイモードのことを「Bloodbath」と呼ぶらしい。なんともこのゲームにふさわしいネーミングではないだろうか？ (稲垣宗彦)



しゃべり、アイテムを落としたりとアクションは多めなので、キーの配置は非常にいい。このゲームのようにゲーム中から設定する方法は他に、インストールしたディレクトリの中にある「AUTOEXEC CFG」というテキストファイルをエディターで編集する、という手もある。こちらのほうが詳細な設定が可能だ。

開発点ではアスファルト形式でマルチプレイを申し込むことができない。しかし、アスファルトシリーズのように、各種のセリフが登場してくるのではないだろうか



アメリカと旧ソ連の戦闘機を忠実に再現した  
フライトシミュレーターが2本同時に登場



# F-16 マルチロールファイター MiG-29 ファルクラム

発売前からその華麗なスクリーンショットで話題を呼んでいた NovaLogic社の「F-16 MULTIROLE FIGHTER」と「MiG-29 FULCRUM」がようやく発売される。マルチプレイで同時対戦が可能な、話題のこの2本を比較レビューする。

## 2本とも手に入れたい 期待のフライトシミュレーター

「F-16 MULTIROLE FIGHTER」(以下、F16)と「MiG-29 FULCRUM」(以下、MiG29)は、前者がアメリカ製、後者が旧ソ連製の戦闘機をシミュレートした作品だ。どちらも国外に輸出され、大量生産されたベストセラーな戦闘機で、共に1970年代から開発、実戦配備された機体である。

最近のジェット戦闘機のフライトシミュレーターでは、最新戦闘機を扱ったものが多い中、このような戦闘機を扱ったフライトシミュレーターは久しぶりという感がある。アメリカでは、この2本は二つのパッケージを一つにまとめた販売している(日本では別売り)。

パッケージが強化されているので、CD-ROMやマニュアル、キーボードは別々に用意されているが、内容がよく見ると同じようなことが書かれており、ゲームの内容も似たような構成になっている。

キー操作で遊ぶ点を挙げると、F16には、LANTERN(夜間の運用で赤外線探知するシステム)関係のキーが用意され、MiG29には、ドラックシート(着陸したときに、減速用に関与するキー)やIRST(赤外線探知装置)を使うキーが用意されている。



F16のコックピット。アナログ計器の多くをMFD(Multi Function Display)がHUDに統合し、すっきりした印象だ

## まったく設計の異なる 2機種を精密にシミュレート

2本のゲームを比較プレイしてみた。メニュー画面はF16が青、MiG29が赤という配色を基調として違いを出しているが、構成はまったく同じだ。たが、実際にフライトしてみると、安易にエンジンで2本のゲームを作った訳ではないことがよく分かる。

確かに、キー操作はほとんど一緒なのだが、見た目は全然違う。F16の方は、コックピットがデジタル表示などで近代化されているのに対し、MiG29の方は古めかしいアナログ計器が数多く目立つ。

操縦感覚もリアルタイム関係の情報とあり、F16は目が回るほどの優れた機動性を発揮する(厚皮のエンジンを採用し、機体が小型化されている)のに対し、MiG29は多少動きが鈍重だが、強力なエンジンパワーを誇っており(薄皮のエンジンで大型な機体の動きをする)、違いが感じるとしてよく伝わってくる。

もちろん、装備されている武装も違うので、射程距離なども変わってくる。レーダーなどの表示はまったく同じと思われるが、HUD(ヘッドアップディスプレイ)などの表示はまるで違う。MiG29は旧式のアビオニクス(電子装備)を使用しているの、HUDのモードは基本的に一つしか持たないのだが、F16の方は対空、対地、ナビゲーションと多彩な表示モードが用意されている。

何より驚いたのは、速度、距離、高度の表示単位までが違ってくる。F16は別に、Knots、Miles、Feetを採用しているが、MiG29は素直な機体なので、Km/hとKmで表示しているのだ。ここまできちんと再現されているのは、正直驚かされた。

操縦感覚と計器の表示方法などは違いますが、2機種を乗り



強力なエンジンパワーを誇るMiG29。後視角での戦闘上りもお手の物だ



MiG29のコックピットはMFDが一つもなく、アナログ計器もびっしりと埋め込まれている



### Information

開発元 : NovaLogic社  
販売元 : マイクロマウス株式会社  
価格 : 各6,800円  
OS : Windows 95/96/NT  
CPU : Pentium 166MHz以上  
(Pentium 200MHz推奨)  
メモリー : 10MB以上(24MB以上推奨)  
ビデオ : DirectXに対応したカード  
HD容量 : 100MB以上  
CDROMドライブ : 4倍速以上  
サウンド : Windows 95対応のカード  
対応API : Direct3D, Glide  
完全独創 : x  
発売時期 : 12月11日

©1998 NovaLogic Inc.  
©1998 NovaLogic社  
MiG-29 FULCRUM/MiG-29 Fulcrumに共通するものである。



画面：768×768  
Fps 30fps (60fps) ...

1 on 1対戦でのドッグファイト中のショット。タイムラプスは自動だった

換えても、戸惑わずに操縦できるところがこの2本の良いところだ。最新 F16 でひととおり飛んだ後に、MIG29 に挑戦したのが、まったく問題なく飛ぶことができた。操縦系統で共通する部分が多いからだろう。

## フライトシミュレーター史上 最強のグラフィック

スクリーンショットを見れば分かると思うが、このフライトシミュレーターの特徴すべき点はグラフィックである。もともと NovaLogic社のフライトシミュレーターは美しいグラフィックで定評あるものだが、今回も期待と通りの、いやそれ以上の出来栄だ。

地形も航空機のもデテリングも申し分のない仕上がりで、マップの細部も草、水、雲、ジャングル、サバンナ、草原、砂漠など、実に多彩である。時間帯や天候によるエフェクトもあり、朝や夕暮れといった時間帯や色合いのステージもきれいに再現されている。戦闘から逃げ出して、ゆっくり観光飛行しても楽しそう。

バーチャルコックピット視点で、キャンピー(風扇)へ計器が映り込んでいる点も評価できる。ただきれいなだけではなく、このおかげで、狭い視野のコックピットに本当に座っているかのような迫力と味を感じる。PadLock Viewのような首を振った視点で見続けていても空間失調にはならない。



PadLock Viewでは、キャンピー計器が映り込んでいる。実際は薄暗くなった夜の飛行だが、とてもリアルで現実感がある色合いだ

何よりすごいのは、これだけのグラフィックを表現していて、ほとんどコマ落ちが発生しないことだ。筆者のマシン(環境: Pentium II 300MHz+Woodoc2搭載3Dアクセラレーターでは、800X600 フル表示のフルディテールで、特に問題なくプレイすることができた。

## シングルプレイより対戦か？ Nova Worldでは100人同時対戦が可能

シングルプレイには、クイックミッションとキャンペーンが用意されている。クイックミッションは、手軽に遊べるミッションで、飛行練習になりすなわものから爆撃まで幅広く用意されている。キャンペーンはミッションを順番にクリアしていく方式だ。もともとシングルプレイでの敵のスキルはかなり低く設定されているので、ミッションが重宝になって敵の数が増えていくようになっているようだ。このあたりは、過去の NovaLogic社のフライトシミュレーターとまったく変わっていないといった感がある。難易度は初級者をターゲットに設定されているようだ。AI のレベル設定があげばいいのだが、その機能はないので、上級者には少々不満が現れるかもしれない。

一方、マルチプレイはとても素晴らしい出来に仕上がっている。まず、普通に TCP/IP 接続と Kai のMPX 接続で 1 on 1 対戦を試してみた。こちらは非常に良好な通信状態で、オフラインとまったく変わらない感覚で対戦することができた。描画速度が速いのでスピード感もじゅうぶんに感じられる。慣れるまではなかなか目が慣れていかないかもしれない。

マルチプレイ対戦では、Death Match と R.A.W. の二つのモードを選ぶことができる。Death Match は全員が敵で、ただひたすら戦闘するモードだが、R.A.W. の方はチーム戦を楽しむことができる。

ゲームオーバー側で、マップ、武器、得点の入り方などといったルールを細かく設定することができるので、対戦でのルール設定は非常に満足できる。さらにはゲームサーバーの設定で、Serv&Play が Server Only という選択ができるのだ。つまり、Server Only を選択すれば、そのサーバーマシンでは、ゲームはプレイできず、ゲームサーバーとしての機能に専念することになるのだ。多人ゲームホストとしてかなり期待が持てる。もし、ISDN で2台マシンを持っている方はぜひ試してみたい。何人まで快適な対戦ができるのか非常に楽しみである。

また、Nova World という NovaLogic社が運営しているゲームサーバーに接続することで、最大100人の対戦が可能になる。実際に Nova Worldに何重にも接続してみたが、凄まじい大勢のプレイヤーが対戦している様子を見ることができたが、残念ながら筆者の環境では、テレホーダイ時間帯だと良好な接続状態になることは少なかった。外国との回線が太いプロバイダーを調べればかもしれない。

自社のゲームサーバーを運営し、ネットワークゲーム対戦の充実を図った NovaLogic社は今後とも目が離せない。ほかのメーカーもぜひ見習ってほしいところである。(Pup)敬告



対戦ではゲームサーバー側で、従来の機体や派手な武器も搭載できる。チーム戦では爆撃も可能だ



冷たい空を駆け抜けるMIG29



30fps 30%



画面裏から飛来するF16。氷雪のマップは目がよく慣れるので、夜でも明るく見える

# SPEC OPS: Ranger Team Bravo



秀作を名作に変えるか？  
SPEC OPS: マルチプレイ対応アドオン

## スペックオプス: レンジャーチーム ブラボー

2人組の特殊部隊隊員を操作して、数々の困難なミッションを遂行していく3Dシューティングの秀作「SPEC OPS」。シングルプレイしかできないことが唯一残念だった。しかし、ついに待望のマルチプレイ対応アドオンが登場した。それがこの「SPEC OPS: RANGER TEAM BRAVO」だ。

### リアルな現代歩兵戦を再現した SPEC OPSの魅力

最初に、ベースとなっている「SPEC OPS」とはどんなゲームか、改めて説明しておく。本誌8月号でも紹介したSPEC OPSは、現代の特殊部隊の活躍を描いた、ミッション連発型の3Dシューティングだ。その内容はフィクションではあるものの、北朝鮮やアフガニスタン、イラクなど、現実でもキナ臭い事件が続えつづけている紛争地帯や、何か大きな事件が発生したことのある土地ばかりが舞台になっている。これらの土地で、墜落してしまった軍用機から機密情報を持ち帰ったり、化学兵器工場を破壊するなどの任務にあたる。かなり現実味にあふれた「その気になれば」ミッションがそろっている。

このシステムで何よりも特徴的なのが、プレイヤーが2人のレンジャー（特殊部隊隊員）を切り替えて操作することだ。現実の作戦行動でも用いられる「バディシステム」と呼ばれる部隊編成を、ゲーム内で再現している。2人の装備は、ミッション内で廻りこりそうな局面を想定しながら、いくつかのタイプから選択する。作戦中は戦術の局面に合わせ、随時異なるレンジャーを切り替えながら、敵を倒し、与えられた目的を達成していく。

ちなみに、プレイヤーが操作していない側のレンジャーは、CPUによって操作される。目の前に敵がいれば攻撃くらいはしてくれるのだが、あまり活用しないておくのが得策。どちらか1人が生き残ってええられた目

SPEC OPSのときはVoodoo2などに対応させるためには、別途サウンドカードが必要だった。RTBには、すでにバッチの機能も含まれており、インストール時にハードウェアに対応させるが選択することができる



敵が目的のミッションの地点、GrenadeやSatchel Charge（特殊爆弾）などが必要になる場面を避けるから到着する上で代用できる場合もある。敵との戦闘でも能力を交換するが、セーブになってしまえばクリアが不可能になる。使用するときは慎重に気を付けよう。また、目標地点に着いたらサブミッションに変わることもある

的を果たせる状態ならミッションはクリアできるものの、序盤でバディ（片割れ）がやられてしまうと、やはり展開は厳しくなる。そのため、ミッション遂行中は、もう1人の動きにも常に気を配っていなければならない。バディシステムは、いろいろな意味でこのゲームの奥行きを深めてくれているのだ。

### 新たに追加された3ミッションは やはりリアルかつシビアだった

さて、SPEC OPSがどういうゲームか、分かっていただけだろうか。今までの3Dシューティングとしては珍しい、マルチプレイヤーゲームに未対応な点が何より残念だったのだが、8月号の原稿を書いた時点で、マルチプレイヤー対応パッチが登場するらしい、という情報がすでに流れていた。結局、パッケージ販売されたこの「SPEC OPS: RANGER TEAM BRAVO」（以下、RTB）で、ついにその機能を獲得するにいたったわけだ。アップデートパッチによる対応に比べ、手軽さという点ではひけを取るが、その代わり、三つの新たなシングルプレイ用ミッションも追加されている。これはプレイヤーにとって、かなりうれしい恩恵と言えるかもしれない。

ボスアタック、陸地深くへと潜入して犯犯のRadovan Karadzicを探し出すミッション6。なぜかいきなり舞台はベトナム戦争になり、ジャングルの奥地にある武器庫を探して破壊したり、墜落したB52のパイロットを探し出すミッション7。生化兵器を密輸した倉庫を破壊したり、化学兵器の貯蔵庫を運搬するトラックを運搬したりといった、イラクを舞台にしたミッション8。RTBをインストールすると、これらが追加されるのだ。

三つの追加ミッションは、どれもかなり難度が高めだ。SPEC OPSは、もともと敵が手強いゲームではあったが、アドオンでさらに上級者向けのミッションばかりが増えているようだ。一応、PRIVATE、CORPORAL、SERGEANTと難度を3段階から選択できる

#### Choose an install type

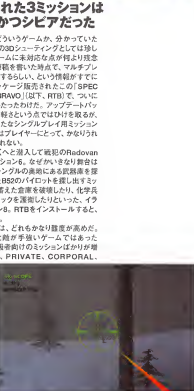
- 1: Voodoo1
- 2: Voodoo2
- 3: Software
- 4: GEMM

#### Description

Voodoo = 3Dfx Voodoo graphics version for Win95 and Win98. You must have a 3Dfx Voodoo graphics hardware accelerator card to play.



RTBで追加された3ミッションは、どれもかなり難度が高めだ。



RTBで追加された3ミッションは、どれもかなり難度が高めだ。ミッションで新しい環境、X-BOXでSPEC OPS RANGER TEAM BRAVOに入ると、それに代わる敵を倒す限り早めにやっばって敵の基地がミッションクリアへの近道



#### Information

開発元 : Ripcord Games社  
販売元 : マイクロマックス株式会社  
問い合わせ先 : マイクロマックス株式会社  
03-3376-8061  
価格 : オープンプライス  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 200MHz以上  
メモリー : 24MB以上  
ビデオ : DirectX対応のカード  
(Voodoo731推奨)  
HD容量 : 80MB以上  
印刷資料 : 80ページ以上  
サウンド : DirectX5.0対応のカード  
対応API : DirectX3.0, OpenGL  
PC環境 : NXシリーズで可  
発売時期 : 11月27日  
備考 : 新品SPEC OPSが必勝  
©1998 1998 Zombi LLC



# Mystic Weaver



ライヴス



シャナ

ミスティックウィーバの主人公は、魔法使い(魔法)とシャナ(魔法)。2人はそれぞれの力で世界を救うために奮闘している。

## ミスティック・ウィーバ

魔獣が席巻する世界から人々を救えるか  
2人の主人公が織り成すストーリー

かわいい女の子キャラクターを得意とするシーズウェアが、意外にも魔法とモンスターを主題にしたシミュレーションRPGを発表する。3Dモデリングされたモンスターのリアルな動きとなどに包まれた物語が、プレイヤーを異世界に誘う。

### 戦いの主役は魔獣リヴァ 奴らを捕獲し、使役せよ

この世界を席巻しているのは、巨大で狂暴なモンスター「リヴァ」。人々はひっそりと世界の片隅で暮らしている。しかし、人間の間にも、まれにその恐ろしいリヴァを操って戦える賢者を持った者がいた。「ミスティック・ウィーバ」は、そんな特別な力を持った主人公2人の物語だ。1人はリヴァを操縦して世界を統一しようとする悪事の黒幕をライヴス。一方、シャナは慈愛で世界を救おうとする正義の聖女だ。

このゲームは、どちらの主人公でプレイするかでストーリーや出現するモンスターが変わる。この手法を使ったゲームはほかにもあるが、このゲームでは主人公の選択を繰り返すたびに違う世界が展開される。つまり、バックゲージはライヴス編の「リヴァロード インザサイレント」(通称、高次元)と、シャナ編を収めた「リヴァロード インザサイレント」(通称、低次元)の2種類が用意される。二つの物語は互いに関連しているが、もちろん1枚だけでもちゃんと遊べるし、両方手に入れたら深く味わうこともできる。

「リヴァ使い」である主人公は、魔法を持つ種族「プレジアンク」によってリヴァと使役の契約を結ぶ。ゲーム開始時は1体のリヴァと契約を結んでおり、随リヴァと戦いながら新しいリヴァを捕獲する。捕獲したリヴァは、プレジアンクを使って契約することで操縦することができる。また、リヴァを強化させる方法として、「魔獣」システムが用意されている。これは、魔獣と各部位を交換して新しいリヴァを作り出せるというのだ。詳しくは、とじ込みのボスターに書かれているので参照してほしい。

捕獲は鏡面を除いた左手の指4本に装着できる。一度に1人が操縦するリヴァの数は4体までとなる。装着する指によっても違いがあり、左手薬指のリヴァは最も結びつきが強いので扱いやすい、などの違いがある。

一方、右手の指は左手の指と対になっており、左手で操縦するリヴァの動きは4体までとなる。装着する指によっても違いがあり、左手薬指のリヴァは最も結びつきが強いので扱いやすい、などの違いがある。

こうして、自分が操縦するリヴァを強化しながら敵を倒していく。ミスティック・ウィーバは、モンスターのフリーディングが面白いゲームなどという。

### 殺し合いよりも奪い合いの マルチプレイモード

今日野郎に使用したベータ版では、まだマルチプレイに対応していなかったが、製品版では、シングルプレイとマルチプレイは密接に関連するようだ。

マルチプレイは4対4のチーム戦で、各自がシングルプレイで育てたリヴァ、リヴァ使いを持ち込んで戦う。マップにはプレイヤーたちのほかに、ネットワーク上でしか出現しないオリジナルリヴァやアイテムが用意されており、これらを手に入ればシングルプレイでも使うことができる。また、デスコンの連打がチーム編成に影響する。例えば、白デスコンを使う場合は白デスコンのプレイヤー同士でチームを組むことになる。

マルチプレイでさまざまなパーツ、アイテムを手に入れたら、シングルプレイを使えば、シングルプレイの展開が有利になる。捕獲、育成、強化、収集によって、強いリヴァを持つことが勝利のポイントである。

マルチプレイは、無料の専用サーバーに接続し、チャットルームで4人の仲間とパーティーを編成することから始まる。ここで、戦闘に使うリヴァ1体を選ぶ。人数が足りない場合は、コンピュータで補うことも可能だ。仲間がそろったところで対戦相手チャットルームへ行き、対戦相手のパーティを決めてゲームが始まる。

対戦用マップ上をそれぞれのパーティーが進軍して死闘を繰り広げるのだが、目標は単に相手チームの全滅にとどまらな。設定されたゴールに先にたどり着くと、いくつかの勝利条件が用意される。目的に応じた思考が要求されるわけだ。プレイヤー同士で「互いのボスがやられたら負け」などと独自のルールを作ってもいい。死亡したキャラクターは、仲間に出されれば復活できる。また、オリジナルリヴァを捕獲することも目的になるので、戦略的に幅広い対戦ができる。

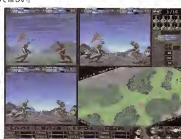
どのモードで遊ぶにしても、リヴァの入手が大きな楽しみとなる。強力なリヴァを集中攻撃して捕獲、契約後は軍勢に加えるよし、ハイエナのごときパーツをいいたいで捨てるよし。プレイヤーの創造性によって、さまざまなゲームである。



編成モードには「助言」と「古文書」というモードがあり、助言は世界観を解説している。古文書はストーリーの進行とともに順番に増えていく。



魔獣の力を借りて作る魔獣リヴァ。100種類以上の魔獣の中から好きな魔獣を選び、リヴァに組み込める。



戦闘中は、右下のマップウィンドウでキャラクターを動かす。敵のマークと捕獲した魔獣が追加され、左上に用意されたアイテムのマークが表示される。戦況に応じている魔獣は自動的に3つまで自動で捕獲できる。

シングルモードではキャラクターたちの会話が表示され、ストーリーを盛り上げていく。この会話の中に、リヴァのなぞを解く手がかりが隠されているのだ。



戦闘中は、右下のマップウィンドウでキャラクターを動かす。敵のマークと捕獲した魔獣が追加され、左上に用意されたアイテムのマークが表示される。戦況に応じている魔獣は自動的に3つまで自動で捕獲できる。

開発元	株式会社ジューソフト
販売元	シーズウェア
発売日	2004年12月4日
価格	4,800円(税別)

Information
開発元 : 株式会社ジューソフト
販売元 : シーズウェア
発売日 : 2004年12月4日
価格 : 4,800円(税別)
OS : Windows 95/98
CPU : Pentium 166MHz以上 (Pentium 233MHz以上推奨)
メモリ : 32MB以上 (64MB以上推奨)
ビデオ : 640x480ドット以上
サウンド : 4声道以上
サウンド : PCM
対応API : DirectX
PC版対応 : PC-98、MS-DOS
発売時期 : 12月4日

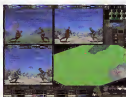


## 魔獣「リヴァ」の捕獲方法と魔合システム

ほかのシミュレーションRPGとは一味違う  
戦闘&成長システムの全貌を紹介

「ミスティック・ウィーヴァー」では、主人公たちは自らは戦闘せず、この世界に出現するモンスター「リヴァ」を操って戦う。手持ちのリヴァは、戦闘中に捕獲したほかのリヴァと肉体の各所を交換する「魔合」によって強化できるという、面白いシステムを採用している。ここでは、リヴァの捕獲と魔合のポイントについて解説しよう。

### まずはリヴァを弱らせよう



画面右下の大きいウィンドウにマップが表示され、敵や味方の位置、地形などが分かる。ここから移動の指示を出して敵を運送すると、左上の3つのウィンドウに戦闘の様子が表示される。右下のボタンでリヴァに作戦の指示を出せる

## 捕獲する

敵のリヴァを捕獲するためには、捕獲したいリヴァと戦うことから始める。戦闘画面に突入すると、左上のウィンドウに戦闘の様子が表示される。

相手のBODYのヒットポイント(以下、HP)が半分以下になったとき、マップ右下のコマンドボタンの「捕獲」をクリックしよう。うまく捕獲できた場合は、HPが残ったままリヴァが倒れて戦闘が終了する。

### 捕獲のポイント

1. 敵リヴァのBODYのHPが半分以下になったとき、捕獲の可能性が出てくる。以後、HPが下がると捕獲しやすくなっていく。または敵を攻撃し、ダメージを与えよう
2. 戦闘コマンド中は、こちらからは攻撃できないので、戦闘中に攻撃から捕獲に切り替えることになる。捕獲するとやられてしまう。弱くして倒れしめよう捕獲できなくなる、タイミングを計ると危険だ
3. 捕獲の能力を最初から持っているリヴァ使いは主人公だけだ。ほかのキャラクターが捕獲できるようにするには、あるアイテムが必要になる
4. 敵1体を倒し、1人が捕獲。捕獲が成功するのベストな戦い方だ。これならば、攻撃一掃のコマンドで倒れさせる必要はないし、被害も少なく済む

### 捕まえただけじゃ操れない



戦闘画面を開くと上の3つのウィンドウに手持ちのリヴァが表示される。中央には捕獲したリヴァが表示されている。緑色のボタンを選び、アイテムウィンドウからプレジアンクを消費すると契約が完了した。ただ、製品版ではこの画面はもっと簡潔なデザインになっている



リヴァと同様に必要なプレジアンク

## 契約する

捕獲したリヴァは、新たにプレジアンクを使って契約することで、配下に加わる。このとき、リヴァ使いがそのリヴァを操れるレベルに達していたら、次回から戦闘に参加させることができる。契約に必要な指標は範囲以外の左手のもので、一度に最高で4体まで戦闘に使うことができる。

また、契約したリヴァは、身体の一部を契約済みのほかのリヴァと交換し、強化する「魔合」が可能になる。



契約して同時に操れるリヴァの数は4体だが、リヴァ使いのレベルが低いと操れるリヴァの数は減る。ゲーム開始時は1体だけリヴァを持って始まる

### 契約のポイント

1. 契約したリヴァは、範囲を除く4本の指で操る。つまり、一度に操れるのは最高で4体となる
2. 1人は最高4体のリヴァを操ることができるが、一度の戦闘に参加できるのは最大で10体だ。キャラクターにリヴァを割り振るときは、このことも考える必要がある
3. リヴァの操作はリヴァ使いの精神力を消費する。従って、操るリヴァの必要精神力が高ければ、それに見合うレベルでなくてはならない
4. リヴァと直接対決したときにも精神力は減る。下手なリヴァは倒壊するかもしれない。このとき、プレジアンクも一緒に消費されてしまう。賢明な契約は考えよう

### 配合を考えて最高の1体を生み出せ



捕獲して、契約を済ませたリヴァの個体と他を、手持ちのリヴァに配合させてみたところ、リヴァのグラフィックにも変化による変化が加えられた。戦闘中の個体にも、同じよう変化が加えられる

## 魔合する

リヴァの身体は、ボディ、右腕、左腕、足で構成されており、各パーツは魔合によって交換可能だ。魔合するには、捕獲したリヴァと契約し、魔合の指示を出す。リヴァの各パーツは、ドラッグ&ドロップすることで交換できる。パーツごとにHPや攻撃力が決まっており、リヴァの強さは各パーツの総和で決まる。

また、一度魔合するたびに、マナリキウスというアイテムを一つ消費する。不用意な魔合を繰り返すと、後で最高のパーツを手に入れたとしても、マナリキウス切れでしばらく使えないということもありえるわけだ。残量に注意しつつ、慎重に魔合しよう。

### 魔合のポイント

1. リヴァの基本的な生命力はボディにある。ほかのパーツは、魔合することでパラメータに修正を加えられる。例えば、足は攻撃力などに変わったり、右腕は攻撃力などに変わったりということがある
2. 魔合の手続きのほかに特殊武器などのパーツもある
3. パーツ同士には相性がある。相性が悪いと能力が大幅に引き上げられるが、魔合できない場合もある。相性が良いと、相性効果や特殊効果もあたらされる場合もある。相性を知らないと、パーツをよく見ると分かってしまう
4. パーツとリヴァ使いの相性にも関係がある
5. パーツはモンスターから取る以外に、イベントでアイテムとしてももらえる

悪

夢

彼の手は血にまみれ  
殺戮の深い闇は終わらなかった

悪夢の覇王 ライヴァス

The Lord of NightMare RIVAS

# 黒 DISC 白 DISC

## Mystic Weaver™

ミステック・ウィーヴァ

### シャナ編 白 DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税別)



C's wareスタッフが送る本格派ネットワーク対応ゲーム Mystic Weaver。  
シャナ編とライヴァス編は、登場するモンスターとシナリオの内容が異なる2枚のディスクでマルチサイトを実現しました。  
シャナ編ライヴァス編共に12月4日同時発売予定。 詳細は下記URLをご覧ください。  
<http://www.csware.co.jp/network/MW/>

# Mystic Weaver™

ミステック・ウィーヴァ

ライヴアス編 黒 DISC

12月4日発売予定 定価 6,800円(税別)

## 同時発売

祈

ること……  
それが彼女にとって  
全ての営みだった

神託の聖女 シャナ=ライル

The Saint of HolyBright SHANA

ミスティック・ウィーヴァには百数十体ものリヴァが登場し、バリエーションの豊かな戦闘と魔合を楽しむことができる。中には、捕獲不能のリヴァや四足歩行など特殊な形状のため魔合できないリヴァも登場する。今回は、魔合可能なリヴァ7体を紹介しよう。これらは物語序盤から中盤にかけて登場するスタンダードなリヴァで、プレイヤーが最も頻繁に遭遇することになるだろう。

リヴァとはこんな魔獣だ  
初期に登場するスタンダードリヴァ7体



## Anor (アノー)

アノーは、硬質な皮膚を持った、大型のは虫類のようなリヴァだ。水上の移動も可能だが、陸上では群れて移動する



## Neuva (ニューバ)

ニューバの鋭いつめは、いとも簡単に相手を引き裂く。知能も高く、警戒心が強いのか、人里に近づくことは少ない。湿地でよく見かけられるリヴァだ。



## Goat (ゴート)

大きく曲がった角と強靱な四肢を持つゴートは、悪魔のような外見をしている。個体では凶暴でないが、群れるとどう猛になる性質を持っている

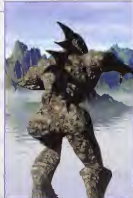


## Bravs (ブラブス)

手に感覚器としてひれを持つブラブス。知覚に優れているリヴァで、接近する敵をいち早く察知して姿を隠す

## Zower (ゾーフ)

ゾーフは水棲のリヴァだ。陸上でも活動するか、沼沢地に生息して群れる性質を持っている



## Hornd (ホーンド)

ホーンドは、身体にいくつかの特徴的な角を持っている。容姿同様、性質も攻撃的で、凄まじい破壊力を秘めたリヴァだ



## Gi=Ow (ギオ)

群れてほかのリヴァを狩り、骨まで食い尽くすよう猛さを持つ。ギオは粗暴かつ凶暴な性質のリヴァだ





Mr. Boddy is dead.  
A murderer is on the loose.  
Everyone is a suspect.

**Clue**

Even you.

巧みな推理で真犯人を捜し出せ  
駆け引きが重要な  
マルチプレイ対応ボードゲーム

## クルー

ネットワークゲームとしては、異色の「CLUE」。ボードゲームの要素を取り入れた、推理を楽しむアドベンチャーゲームである。カード、ダイスといったボードゲームにつきものなフィチャーが、ゲームをよりいっそう面白くする。他人の推理から真実を導き出し、殺人犯人を自分の手で暴き出してみせよう。

### ゲーム性を高める ボードゲームの要素

平和だったBoddy MansionでMr.Boddyが殺された。あなたは6人いる容疑者の中の1人。彼を殺した殺人犯をいち早く見つけ出すのがゲームの目的だ。まるでテキストベースのアドベンチャーゲームのような導入の「CLUE」は、立体的なグラフィックスで演出されたボードゲームとも言うべきタイトルだ。

事件の現場は9つの部屋で構成され、図録と目録されるものは6つある。そして6人の容疑者、「だれが、どの部屋で、どの図録で」彼を殺したのかを、正しく推理できたものが勝利となる。その組み合わせは6X9X6=324通り。だからに推理していただくのは、まあ当たり前。そこで推理の助けとなるのが「ほかの容疑者」の存在。彼らの推理を注意深く観察し、消去法で殺人現場となった部屋と図録、そして殺人の真犯人を絞っていく。しかし、手掛かりが少ないうちは、彼らも間違った推理をする。

ゲームは基本的にターン制で、1ターンに1回の移動と、1回の推理を行うことができる。ただ、推理をするには、9つある部屋のどれかに入らなければならない。容疑者、図録、そして部屋はカード化されて、正解の3枚の組み合わせが取り除かれていく。各容疑者には、プレイ人数に応じて残ったカードの中から容疑者カードが1枚、図録カードと部屋カードが

複数枚ランダムに配られる。参入人数が増えるにつれてカードは少なくなり、よりいっそうの推理力が試される。

手持ちのカードにあるものは、推理から除外してよい。取りあえず、第一の推理を行う。そうすると、ほかの容疑者は自分の手持ちのカードと照らし合わせて、



犯人の推理は1ターンに1回行える。他者間にはこのように5分1秒の差が生まれ、面白くなる。

ダイスの色の数だけ進むことができる。ボードゲームタイプのゲームは、誰も知らない。



もしあなたの推理に含まれているものがあつた場合、「その推理は間違っている」と証明していく。この時に、相手の手持ちのカードがばれるのだ。ここで消去法から、明らかになくなったカードを推理候補から外していく。こうして徐々に監視網が狭まっていき、事件の真相に近づいていくことができる。ただ、場合によっては、なんと自分自身が犯人になってしまうこともある。

また、このゲームを面白くしているのが、ダイスの目によるマンション内の移動だ。これによって推理力のみならず、運も少なからずゲームに関与してくる。ダイスの目が悪くて、なかなか部屋の入口にたどり着けず、推理ができなという不幸な事態もありうるのだ。

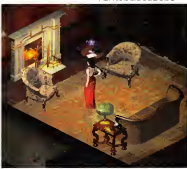
### マルチプレイで さらに熱い推理対戦が

CLUEではCPUを含めて、プレイに参加できる人数は3人から6人。ほかの容疑者の操作をCPUに任せただけの場合、難易度の調整も可能だ。特に、最高難易度のEXPERTを選んだ場合、あつて言う所に真犯人が隠されて終わってしまったりすると、CPUは手ごね相手となる。

CPU戦もなかなか面白いのだが、MSN Gaming Zoneを利用したマルチプレイモードは、まるでテーブルを囲んでボードゲームをしているかのような楽しさがある。ダイスによる直行を無くし、自由な移動を可能にして運の要素を減らしたNo Roll Dieモードも存在するが、マルチプレイではやはりダイスのロールがある面白さがある。

マルチプレイのたいご味は、やはり駆け引き。いかに相手を出し抜くか、いかに相手にカードを公開させてしまうかが勝利の鍵となる。相手のミスリディングを誘うために、わざと自分の手持ちのカードにある要素を捨てたり、容疑者同士はすれ違ったり、入口で他人をブロックし続けるなどの面白いプレイも可能だ。

(菅沼有香)



美しいグラフィックとアニメーションは、見るに足るだけのものである。部屋内は3Dグラフィックで描かれており、人物の動きも滑らかである。



これから9人の容疑者、能力の強さはまったく異なり、いわばすごさのくくさといふもので、遊びで遊んでみる。



他人の推理が読めるという点も、自分のカードが読めるという点も、そのうちにある。ただし、そのうちにあるカードの内の内も読めるという点も、そのうちにある。

**Information**

開発元 : EAI Interactive社  
販売元 : ハズブロ・インタラクティブ  
価格 : \$29.99 (US)  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 133MHz以上  
メモリ : 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ : VGA 256色以上  
サウンド : 16ビット16kHz以上  
対応API : DirectX  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)



# STAR CRAFT BROOD WAR

## スタークラフト エクスパンションセット: ブルードウォー

もはやリアルタイム戦略シミュレーションのスタンダードといえる「STAR CRAFT」に、マップやユニットなどを加えたアドオンが登場する。「STAR CRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR」は、シナリオ的にも前作STAR CRAFTの続編にあたり、いわば新章に突入した形になっている。

### 種族戦争と名付けられた 終わることなき戦い

「STAR CRAFT」で繰り広げられた壮大な戦争は、「STAR CRAFT EXPANSION SET: BROOD WAR」(以下、BROOD WAR)ではどのような展開を迎えているのだろうか? まず、Blizzard Entertainment社のホームページに掲載されているあらすじを紹介しておく。「3種族(Zerg/Protoss/Terran)の戦いは、いまだ銀河系の歴史を刻みつけている。あれほど恐れたZergの破壊力はさらに威力を増し、ProtossはDark Templarとの種族結合をもって国家構築に急がなげ。また、Terranの皇帝Mengsk I世は、人類の能力を継承し、覇権を広げている。彼に裏切られた女性Kerriganは、不名誉なZerg Queen of Bladesとして自らの力を奮え、陰謀を深めている」。

STAR CRAFTのシングルシナリオをプレイしたことがあれば、Kerriganというキャラクターの消息が気になっているはずだ。彼女は、シナリオの初頭ではTerranのGhostと



#### Information

開発元	-	Blizzard Entertainment社
販売元	-	ソースネクスト
販売価格	-	株式会社ソース 03-3561-6900
OS	-	オープン価格
OS	-	Windows 95/98/NT Macintosh 067.8以上
CPU	-	Pentium 90MHz以上 PowerPC4以上
メモリ	-	16MB以上
ビデオ	-	DirectX対応の SVGAカード
HD容量	-	13GB以上のモニタ ター、255色以上
HD容量	-	BOMB以上
CD/DVD	-	2倍速以上(4倍速以上推奨)
サウンド	-	Direct対応のカード
対応API	-	DirectDraw
対応デバイス	-	不可
発売時期	-	1998年春
発売時期	-	未定

©1998 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved

ZergのAutsicleの強しに攻撃は、TerranのValkyrieによって返撃されている。また、地上にいるMedicとValkyrieとも戦えるので、今までより高度な戦略がTerranに必要となる可能性は非常に高い。



### 戦術のあり方を変える 各種族に追加されたユニット

現実の歴史を見ても、戦時中は急速に進んで科学技術が進歩する。この法則はBROOD WARにも当てはまり、各種族それぞれ新兵器を開発して戦場に投入している。これまでに欠点を補うユニットもあれば、ある種族の特殊攻撃に対して対抗しうるユニットもある。どんな新能力が加わったのか、種族ごとに紹介する。

#### Terran

##### 生体ユニットを治療するMedicと 新戦艦Valkyrie

TerranではMedicとValkyrieの二つのユニットが追加された。従来のTerranには、ユニットや建物の修理が可能という特徴があった。新しく加わったユニットMedicは、非機械ユニットであるMarineとFirebat、Ghostの治療ができる。修理と異なって資源が消費されることはなく、Queen (Zergのユニット)のEnsnareなどの効果を治療で打ち消すことが可能だ。また、敵のユニットの乗組範囲を狭める特殊能力もあり、守衛だけでなく、戦況にも有用なユニットである。Medicの欠点は、治療可能なユニットが付近にいないと勝手に治療行為のために移動してしまう点だ。Medicには攻撃能力がないため、前線に飛び出したときを祖られたら、被害は大きい。

Valkyrieは、StarPortで製造できる新しい戦艦だ。特殊能力はないが、敵陣タイプの対空ミサイルを発射できる。もともとTerranは対空攻撃に偏るある種族だったが、Golishの対空射撃を拡大する研究も追加され、さらに強化される印象がある。



Medic



Valkyrie

#### Protoss

##### Templarの極悪版 Dark TemplarとDark Archon

Protossに追加されたユニットは、Protossのいきさの筆者ですら「エグい」と唸らせたほど強力な特殊能力を持っている。Dark Templarは、既存のTemplarのように敵部隊を対象とする特殊能力はないが、強力な直接攻撃能力を所有し、敵からは姿が見えない。もともとProtossには姿を隠すユニットが多かったが、これで抱えがかかった。対Protoss戦においては、今まで以上に隠れている敵を発見するDetectorの存在が大切になることだろう。

また、このDark Templarを2体合体させると、Dark Archonというユニットになる。このDark Archonの特殊能力は、敵ユニットを操縦させるMind Controlや固定範囲のユニットの自動攻撃を封じ止めるものなど、かなり奥深いというエグい。代償として大量にエネルギーを消費するが、密着したSiege TankやCannonで1発で大混乱に陥らせることも可能である。

さらに、航空戦力を増強するCorsairという戦艦も追加



Dark Templar



Dark Archon



Corsair





されている。Corsairの攻撃能力は平凡だが、防御施設などを無力化する特殊能力を持つ。これで「施設建設による防衛」という戦術を過激なものにしてしまう。

## Zerg

**地中から攻撃を加えるLurker  
Devourerは強力な対空攻撃を持つ**

ZergはZergで、インバクトのあるユニットを追加している。Hydraliskを変形させることでLurkerというユニットに変わるが、このLurkerは地上にいる限りはまったく攻撃力がないユニットなのである。Zerg種族全体の特殊能力の一つに、地中に潜って隠れるBurrowというものがあるが、LurkerはBurrow状態でのみ敵にダメージを与えるのだ。防衛という概念の存在すら無かったZergに、防衛用の強力なユニットが追加されたわけだ。

また、Mutaliskを変形させることで、Devourerというユニットに変わる。もともとMutaliskは対地攻撃ユニットGuardianに変形できたが、こちらは対空のみの特殊攻撃を所有している。移動速度は遅いが、一撃で敵ヒットポイントの3分の1を確実に奪うことができる。もともと戦艦クラスの航空部隊がなかったZergは、よりバランスのよい有降を求めることが可能となった。



Lurker



Devourer

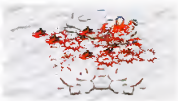


このような狭い出入り口にLurkerがBurrowしているところ、地上の部隊はほとんど偵察状態になる。うまくはかぬユニット(Hydraliskでも可)と組み合わせれば、かなり強い戦術ポイントが作れる。



Zergの新規航空ユニットDevourer。対地攻撃能力はないが、対Guardianとも匹敵する対空ユニットには敵群の依りかきを得る。画面ではMutaliskから変形できるユニットをすべてみた

ProtossのCorsairは、最速の機動を一瞬に押し上げる特殊能力を持っている。ただし、建物Detector機能についてはなかなかの、戦術的にもMissile Turretを対象としても効果は高い。



このように美しい風景マップも用意されている。この白い雪の上にTerranのユニットの赤い色合いが映えるのは、かなり素晴らしい絵になる。

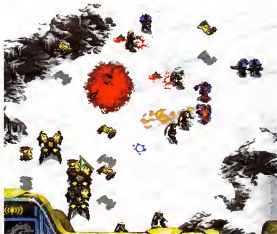
## マルチプレイマップは100以上 変化に富んだ戦場が君を待つ

BROOD WARには、マルチプレイ用オリジナルマップが100枚以上も付属する(βテストCDでは8枚しか確認できなかった)。新地形として不毛の砂漠や凍土、斜陽世界などが加わっており、見た目も新鮮だ。ただ、白い凍土の上にチャットメッセージが乗ってしまうと、文字が見にくいなどの細かい問題はある。ひととおりプレイした感じでは、対称型のバランスのよいマップ配置になっており、マルチプレイが盛り上がりそうな印象を受けた。

どうやら、BROOD WARは単なるアドオンではなく、マルチプレイにも対応した新しいバージョンと考えた方がよさそうだ。STARCRAFTしか持たないプレイヤーとの対戦はできないが、battle.netでのLadderポイント(経験ポイント)も別々にカウントされるので混乱はないだろう。

できれば、STARCRAFTとBROOD WARをスイッチで切り替えられるようにしてもらえば、BROOD WARプレイヤーが少ないときにSTARCRAFTを再起動する手間が省けてよい(アクティブなSTARCRAFTプレイヤーは全員購入するだろうから、心配はないだろう)。

STARCRAFTのマルチプレイでは、序盤のラッシュがお決まりの戦術となっていて、ゲームバランスに不満がなかったわけではない。BROOD WARで追加された数種類のユニットは、序盤での戦闘には投入できないものばかりである。従って、基本的なプレイスタイルや戦術には最小限の影響しか考えないだろう。また、ユニットの種類が増えたということは資源もそれが必要となることを意味する。長期戦で資源が枯渇しないようにユニットバランスを考えなければならない。これらの点に注意すれば、BROOD WAR対策は万全だ。(安井 勉)



写真のように数種類のユニットを同時にバランスよく生産すると、少数でも効率よくダメージを奪い取ることが出来る。ただし、操作が煩雑になるため、1種類のユニットを大量に投入する戦術と併用、付けよう



2000の次は3000だ  
眠らない都市・シムシティの最新作がやってきた

# シムシティ3000

完全日本語版

全世界のシム市長たちを夢中にさせたシムシティに、待望のシリーズ最新作「シムシティ3000」がやってきた。よりリアルな都市開発のための機能と、美しくなったグラフィックで街づくりが熱くなること請け合いだ。君の腕で最高の都市を作り上げよう。

## ネットワークとの連動で 自分の都市を公開できる

よりリアルに、より美しく、そしてより楽しく、思いどおりの街づくりをすべてのバーチャル市長たちに提供してくれる夢の都市開発ツールが「シムシティ3000」だ。

前作と比較して、建物の種類は格段に増えた。約350種類あり、「高密度商業地区」一つ取ってみても、建築される建物にはかなりのバラエティがある。調査ツールでいちいち眺めたきりがいいほどだ。建物のデザインも、前作では直線的なクラシックが多かったが、今作では全体的にやわらかいラインに書き換えられ、美しくリアルな陰影を持った仕上がりになっている。

都市エリアは、工業、商業、住宅地区に加えて、廃棄物処理地区といった新たなゾーンが追加された。さらに、実際の地理をデータ化したファイルも用意されており、実在都市の再現などにももちろん自由だ。都市の地形データに加えて、自由の女神や凱門、エッフェル塔などの世界の名所、有名建築物も用意されている。これを1ヵ所に集めて夢の建築物を作るも、地図を片手に現実の都市を再現するのも自由だ。市長としての手順のみならず、都市デザイナーとしての腕が試されることになるだろう。

また、シムシティ3000には、自分で好きな建物をデザインできる「シムシティ設計ツール」が付属していることも見逃さない。これを使えば、大都市を作ったはいが、どれも似たり寄ったりで変化のない街並みは眺めるだけ、といったさみしい思いをするとはない。自分好みの建物を自由にデザインし、オリジナルの景観を作り上げよう。ツールで作成した自前の建物はプラグイン形式で保存され、自分で使用するだけでなく、インターネット上で公開して、なんとほかのユーザーもダウンロードして使用することが可能だ。さらに、ほかのユーザーやメーカーの配布する新しい建物を使用することも可能だ。

シムシティ3000は、従来どおりマルチプレイには対応していない



うれしくないのが実家も存在する。水辺、電車のみならず、なんと大LIFOの駅まである



操作パネルは完全にアイコン化されている。例えば、中密度商業地区を建設するには「ハイパー」商業地区のアイコンをダブルクリックして商業地区の種類を指定させる。それぞれのアイコンが覚えやすいように、ボイスをかけてもよい。快適な操作ができる



## 近隣都市との取り引きや市民の声など 街づくり本来の面白さもパワーアップ

都市を治める市長としてのプレイヤーのほうには、やるべきことが次から次へとやってくる。ただ道路と道路と区画を配置していくだけでは、たちまち退屈は覚悟、市民は不満を尽して都市を去ってしまうだろう。アドバイザーの意見や新聞の記事をチェックし、人口や汚染の増減をグラフで確認して、近隣の都市とも協力しながら都市を発展させていく。当然、金銭的問題も忘れてはならない。ローンも使用できるが、市長が借金で首が回らなくなるようではもたない。都市に住まうシム人たちはにわかいうそが、彼らの税金を当てにすることになるだろう。もちろん、嫌気が差して隣の町に引っ越してしまう人もいる。こうなるとはあつた(い)が生かす救済のメカニズムを確保する。補填施設や観光キャンペーンで気を引くことも作戦も忘れずに実行しよう。ギャング問題にしてみれば人口と観光費、期待の収入アップが同時に見込めてお得だ。もちろん、犯罪率をアップするの対策と覚悟は必要だ(い)。

また、災害への迅速な対応も欠かせない。よいいそう美しくリアルな市になった瞬間で、建物を壊さぬがら燃え盛る火や、立ちふさがるものを破壊しつつ、駆けつけていく電車をみるのは精神病的につらい。消防や警察の派遣を忘れずにしよう。眠らない都市の市長の道は決して長くはないのだ。

(菅原有希)



シムシティ設計ツールで自分だけの建物をデザインできる。特に新しい操作は必要なく、右側のオプションを選び、中央のウィンドウにドラッグするだけでいい

見聞上の都市を遠くから眺める。新色に見える緑地はゴキがたまったという地域だ。市民の迷惑にならない場所には迅速な対応をしよう

このゲームはネットワーク  
環境のタイトルです

### Information

開発元 : エレクトロニック・アーツ

販売元 : エレクトロニック・アーツ/配給

価格/税 : エレクトロニック・アーツ/配給

カスタマーサポート

03-5435-6499

価格 : 9,800円

OS : Windows 95/98

CPU : Pentium 166MHz以上

メモリー : 32MB以上

ビデオ : SuperVGAに対応のカード

HD音源 : 50MB以上

CDROMドライブ : 4倍速以上

サウンド : DirectSound対応のサウンドカード

対応API : DirectX

発売時期 : 1999年春

©1999 Electronic Arts.  
Mass is a division of Electronic Arts. All rights reserved.  
画面は開発者の仮作。

人気シリーズの最新作は  
グラフィックとアクションがパワーアップ

# TOMB RAIDER III

## ADVENTURES OF LARA CROFT



## トゥームレイダー3

多彩なアクションと奥の深いなぞ解きで人気のトゥームレイダーシリーズ最新作が早くも登場。ダッシュやモンキースイングなどのアクションが追加されたララを思いどおりに動かし、世界中に散らばる秘宝を集めよう。すべてのなぞが解き明かされたとき、ララは何を見るのだろうか？

### 新アクションが追加され ララが暴れまくる

トゥームレイダーシリーズといえば、全世界で900万本以上のセールスを記録した大ヒットソフト。その最新作トゥームレイダー3が、7月末に設立されたばかりのアイドス・インタラクティブ株式会社から発売される。日本語インストールマニュアル付きの英語版(アイドス・エアーシリーズ)は11月27日、完全日本語版は3週間後の12月18日の発売予定だ。

トゥームレイダーの人気の秘密は、なんといっても主人公ララ・クロフトの多彩なアクションにある。まるでフィールドアドレステックをクリアするかのよう自由にララを操れるようになれば、このゲームがなぜゼットしたのかわかるはずだ。わずかなキーで複雑な動作をし、各ステージに配置されたさまざまな難所をクリアしていく楽しさは、一度覚えたならやめられなくなるほど奥が深い。今回のレビューは、デモ版を使用したため確認できなかったが、初心者のための訓練プログラムである「ララの家」が、1作目、2作目と同様に今回も用意される予定だ。トゥームレイダーシリーズを初めてプレイするという人は、この訓練用ステージでララを自由自在に動かせるようになるまで練習してみよう。

さらに、トゥームレイダー3では従来のアクションに加え、新たに「ダッシュ」「しゃがむ」「しゃがむ/はう」「モンキースイング」といったアクションが追加された。これらのアクションは、通常はDelキーに割り当てられる。トゥームレイダーシリーズをプレイしたことがある読者なら分かるだろうが、このゲームでは、動作キーを組み合わせてさまざまなアクションを行うので、慣れないうちは操作を間違えてしまうことがしばしばある。キーコンフィグでプレイしやすいように設定することもできるが、やはりこの手のアクションゲームではゲームパッドがあったほうが便利なので、快適なプレイを楽しみたいのであれば、ゲームパッドを用意したいところだ。

しつこい。このように、通常のアクションの動きは、アクティブに設定されている。このように、通常のアクションの動きは、アクティブに設定されている。このように、通常のアクションの動きは、アクティブに設定されている。



画面にはララのアクションのみが表示され、数値的なデータは表示されない。右にある緑色のメーター(スタミナ表示)は、アクションにのみ表示される。ダメージは表示されず、ダメージは表示されず、ダメージは表示されず。

### グラフィックが大幅にパワーアップ 敵キャラクターの動きにも注目だ

グラフィック関係も大幅にパワーアップしている。前作で不満が多かったポリゴンの粗さが欠けてしまう現象も、新たな景観システム(トライアングルシステム)を採用することで、ポリゴンのすき間を無くすことに成功している。また、ドーム、アーチ、円形の天井といった、これまで描画しにくかった建物も非常に滑らかに再現されている。そのほか、さざ波や遠くの水などの表現や、水に対する映り込みやビストルで攻撃する際の光の処理などもリアルに再現され、より臨場感が感じられるようになった。Direct3Dのほかに、Glideもサポートする予定であるため、Voodooチップを搭載した3Dアクセラレーターがあれば、より美しいグラフィックが堪能できるだろう。

また、敵キャラクター(動物、人、モンスター)のAIが大幅に改良されている点にも注目したい。特に、動物やモンスターには群れの思考が追加されたため、戦いを挑む前に、慎重に敵を殲滅する必要があるようだ。一方、障害物に隠れながらMP(弾丸)に近づけば、戦いに有利な場所まで、敵に発見されずに移動できる。このように、敵キャラクターにも思考力があることを考え、緊張感ある戦いになることも、ゲーム攻略の重要なポイントとなるだろう。

世界中で人気を集め、1999年冬には、なんと映画にまで出演するララ・クロフト、インド、ロンドン、南太平洋諸島、そして南極大陸と、全世界をまたにかけた彼女の新たな冒険を、一足先にパソコンでプレイしてみよう。(M-husky)



画面にあるライトによってララが照らされている。このように、光源はリアルタイムで処理される。画面の動きは、通常のアクションの動きは、アクティブに設定されている。



今回、新たに追加されたアクションの一つ「モンキースイング」。

物陰に隠れつつしゃがみ、敵からの攻撃を避けながら攻撃できる。



このゲームはネットワーク  
対応タイトルです

#### Information

開発元 : Core Design社  
発売元 : アイス・インタラクティブ株式会社  
販売元 : ソクダデザイン株式会社  
開発の技術 : アイリス・インタラクティブ  
ユーザーサポート : 052-778-8380  
価格 : 7,800円  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 133MHz以上  
(166MHz以上推奨)  
メモリー : 32MB以上  
ビデオ : Direct 5.05以降/グラフィック  
3D加速/16MB以上  
Voodoo1/Voodoo2対応  
HD容量 : 60MB以上  
音声出力 : 4倍速以上  
サウンド : Direct 5.0以降/サウンドカード  
対応API : Direct3D、Glide  
(SILENT-VR対応済み)  
PC対応機種 : NXシリーズで可  
発売時期 : 英語版11月27日  
完全日本語版12月18日

※ゲームの動作環境はすべて予定

TOMB RAIDER III® and TM 1999 Core design Limited  
© Eidos Interactive Limited All Rights Reserved



「金塊を求めて迷宮へ挑む  
走るトレジャーハンター」が3D空間で復活

## ロードランナー 2

15年前にパソコンで、10年前にはファミコンで大ブームを起した「ロードランナー」が復活! 舞台は3D空間になり、8人のマルチプレイに対応する。名作の栄光を覆に、パズルアクションのサラブレッドが誕生した。

### 新アイテムの爆弾で敵を蹴散らせ

名作「ロードランナー」と同様、この「LODE RUNNER 2」も「敵と接触しないように走り回り、画面上のすべての金塊を奪って逃げる」というシンプルながらクリア型のパズルゲームだ。敵から逃げるためには、穴に陥を落として、その隙の隙を踏んでいく。自ら穴に飛び込んで下の道へ行く。強った穴は自然に埋まってくるので、タイムアップが合えば敵を生き埋めできるが、間違えば主人公も埋まってしまう。金塊を求め、走って逃げて、獲てをひたすら繰り返す。これが基本だ。

しかし、さまざまなバリエーションを持つ前作を完結した人でも、今回は少々難手が揃うことに気付くだろう。なにしろ3Dである。アイテムもたくさんある。2Dに比べて動きの制約が減り、逃げやすくなっていると思いがたが、それだけ新しいテクニックも要求される。

15年前と大きく変わったのは、画面の美しさだ。時計仕掛けやメルヘンチックなものなどがあり、しかも各所にアニメーションによる演出が施されて、プレイヤーをびっくりさせる。まるで、テーマパークで冒険しているような楽しさだ。前作を知る人ならば、パソコンの性能の進化に改めて感嘆するだろう。

3Dグラフィックと共に大きく変わったのは、アイテムの登場だ。特に、爆弾を手に入れることで、主人公は必死で逃げまくるのではなく、積極的に敵を倒せるようになった。爆弾は破壊方向によって6種類あり、アイテムと併用することでリモートコントロールできる。また、爆弾以外にも、一定時間無敵になったり、敵の動きを止めるなど、主人公を助けるアイテムが揃っている。

パワーアップできる主人公に対して、敵も3種類に増えている。狙は常に追いかけてくる。青は一定の場所をうろついて、赤はときどき思いついたように追ってくる。いずれも主人公に接触すると、腹をえぐったり、体を縦に切り裂く攻撃だ。しかし、なぜか前作のように、敵が金塊を隠し持たなくなった。敵を穴に落とすと金塊を発見するのも楽しみの一つだったので、ちょっと残念な気がする。残念といえば、キーボードでの操作性だ。クォータービューになったため、動きはすべて斜め方向になる。テンキ



画面デザインで前作と共通なのは、滑道と落下する心地、金塊とライフの見た感じだ。そのおかげで、使用可能なアイテムと手持ちの金塊の数を示している。ちなみに、「ロードランナー」に力を入れてしまうと「道(Road)」を走る人だと勘違いしてしまうが、正しくは「道(Lode)」を走る人である。しかし、もしや道(Lode)の道は、もはや道(Lode)の道ではない。

一と1、3、7、9なので、2、4、6、8の上下左右の動きだった前作よりも、慣れるまでに時間がかかる。なるべくボタン数の多いジョイスティックを使い、オプションでのカスタマイズをお勧めしたい。

### 8人でのマルチプレイは「協力」か「死闘」か?

マルチプレイでは、8人までの同時プレイが楽しめる。これぞ思い出されるのは、ファミコン版の2人同時プレイだ。もともとは協力して面クリアするというモードだったのだが、いつの間にか互いにだまし合い、競い合う遊び方が大流行したものである。その同時プレイモードが、ついにパソコンでも実現するというわけだ。

もちろん、大前提としては、協力して金塊を奪い、面クリアすることだが、やはりライバルとのバトルロイヤル戦が面白い。しかも、今度は爆弾やアイテムの要素があるため、ゲーム自体もいっそう「バトル」の色彩が強くなる。見ているだけでも楽しい。何人かで手を組み、穴を掘りながら敵を誘導して爆弾でどめを制するなど、ファミコンの1人1ではできなかった「協力しながらのバトル」もできる。その死闘の中では、もはや懐古する暇もないほどハマルこと、間違いなしだ。(杉山淳一)



爆弾の特性は、縦方向、横方向、斜め方向などの「リエーション」がある。これは、最も強力な方向に倒れる。敵の足元に、ブロックやプレイヤーも倒れる。爆弾に注意しよう。

おなじみのマップエディット機能も搭載。マルチプレイ用の物にも、爆弾をたっくついたり、いい!



敵を落とすのは快挙(画面)。敵が生き埋めになるのは、もっと気持ちいい。前作に比べ、修正して終わる前作の「間」も消えていたが、それによって今度の敵は強敵だ。爆弾と体を壁に繋がりたがり(画面)。要をむしり取りする



#### Information

開発元 : GI interactive software  
販売元 : ツクダシステム株式会社  
問い合わせ : ツクダシステム株式会社  
03-5572-9955

価格 : 5,800円  
OS : Windows 95/98  
CPU : Pentium 50MHz以上  
(Pentium 133MHz推奨)  
メモリ : 16MB以上(32MB以上推奨)  
ビデオ : SVGAカード(16ビット以上)  
HD容量 : 43MB以上  
サウンド : 2チャンネル以上  
CD-ROM : Direct Sound対応のカード  
対応API : Direct3D

PC 対応機種 : X  
発売時期 : 発売中

©1995, 1998 Passage Software Development Company  
All rights reserved



初心者から上級者までが深く楽しめる  
レシプロ機の最新フライトシミュレーション

## WWII ファイターズ

Jane'sブランドの最新作「WWII FIGHTERS」は、なんとJane'sブランドとしては初のレシプロ機フライトシミュレーションだ。レシプロ機初挑戦ということで、ある程度の作り込みの甘さを予想していたのだが、完全に予想が外れてしまったようだ。

### 細やかな表現と 圧倒的な兵器データ量

レシプロ機のフライトシミュレーター（以下、FS）の中でも、「表現の細かさ」という点では「WWII FIGHTERS」（以下、WW2F）はダントツの出来栄だと考えよう。これは、単にグラフィックがきれいであるとか、オブジェクトが細かく描き込まれているといった意味ではない。プレイヤーが行う行動（攻撃）に対して、マップ上のあらゆる物が反応し、動き、音が鳴り、壊れるのだ。

例えば、爆撃した戦闘機が都市街地へ急降下すると、空襲警報が鳴っているのが聞こえる。町の外周に配置された88mm対空砲は、ゆくりとその砲身を持ち上げて、真横に向かって照準を定める。本能的に危機を感じてラダーを下げれば、一瞬の間に、88mm砲は鋭い音と共に砲弾を吐き出した。真横の横すれすれを砲弾が抜ける瞬間、「ゴヒュッ」と、ぞっとするような至近弾通過音が聞こえる。その後、機銃を照射して88mm砲を炎上させると、88mm砲は操作していたであろう2人の兵士が炎の中から走り出てきた。先ほど、自分の機体を炎に燃えさせた張本人かと思うと、無意識にトリガーに指が掛かる。銃弾に貫かれた兵士は数歩歩くとばたりと倒れて動かなくなった。

WW2Fでは、88mm砲を一門つみすけて、これだけのエフェクトが展開されるのだ。一昔前のFSでは考えられなかったようなことが、今、現実としてここにある。また、WW2Fでは兵器データがかなり充実している。毎週新作が出ることに、Jane'sブランドのゲームに使われ



Museumの機体展示コーナーでは、このように機体の内部を見ることが出来る。細かく描き込まれたグラフィックは、デスクトップの壁紙に似たくもなるほどだ



広野を歩き回る歩兵部隊。ボリコングが描かれた兵士が描かれている

る兵器データは増えてきたが、WW2Fは格別である。なにせ、2枚組のCD-ROMの2枚目がほぼすべて兵器紹介用のビデオクリップで埋まっているのだ。白熱とはいえ、当時をありのままに再現するビデオクリップは、これだけで一つの新品と見て販売できそうなクオリティである。

### 現実に近いフライトモデル 初心者用オプション機能も満載

マルチプレイモードは、インターネットやLANを使った対戦が可能だ。通常はクイックコンパット形式で、敵味方の機種とシチュエーションを指定してから始める。たが、ミッションビルダーを使って作成したものを含む、たくさんのシングルミッションをプレイすることもできるようになっている。

ただ、機体が7機種しか使えないのは少々物足りないところだ。また、AI機として登場する機体の数もそれほど多くはない。Fw-190やLancasterなどのメジャーな機体も登場しない。通常のミッションを行う上では、この機数に不満はないのだが、ミッションビルダーを使って独自のミッションを作成する際には、物足りなさを感じてしまうだろう。夜間ミッションの設定があるのなら、Me-218夜間戦闘機などの機体も欲しかったところだ。

フライトモデルは非常に現実の機体に近い。スティックに対する機体の反応はワタシで選んで、無理な機動をしようとすると失速してしまう。こうしたレシプロ機ならではのフライトモデルが、しっかりと再現されている。機銃やロケットを積載すると機動性が落ちるのももちろんのこと、高度によって機体の運動性が変わってくる辺りも現実に近い。また、被弾箇所に対してのダメージも、きちんとフライトモデルに反映されている。

前述したグラフィック面での多様なエフェクトが、このダメージ要素と関係しているのも特筆すべき点だ。例えば、エンジンにダメージを受けた場合、吹き出したオイルや煙で視界が妨げられ、まともな戦闘は不可能になってしまう。また、コックピットに被弾するとガラスに大きなきずが割れる。入るため、照準を合わせるのが非常に難しくなってしまう。こう書くと、FS初心者には使えなくなってしまってもいいが、そんな心配は無用だ。フライトモデルを簡略化することから始まって、機体の当たり判定をより難しくしたり、弾道を無制限にといった初心者用オプション機能が満載されている。レシプロ機のFSというものは、複雑な初期の機能や操作を覚える必要があるため、初心者にとっておもしろいものや、難しいもの（Warren大尉）

コックピットガラスに被弾すると、こうなってしまう。これではまともな戦闘は不可能だ

地上に激突したFw-190AB、プロペラが露出する。左翼は炎を燃やしている。このような破壊描写は、非常に活気があふれる



#### Information

開発元 : エレクトロニック・アーツ  
発売元 : エレクトロニック・アーツ  
お問い合わせ : エレクトロニック・アーツ  
カスタマーサポート  
03-5436-6499

価格 : 8,800円  
OS : Windows 95 / 98  
CPU : Pentium 200MHz以上  
メモリー : 32MB以上  
ビデオ : Direct3D対応カード  
(3Dアクセラレーター推奨)  
HDD容量 : 200MB以上  
サウンドカード : 4倍速以上  
サウンドカード : DirectX対応サウンドカード  
対応API : Direct3D  
発売地域 : PC-9821, N32シリーズで  
対応  
発売時期 : 12月18日

©1998 Electronic Arts, Inc.  
©1998 Jane's Information Group Limited



# PEOPLE'S GENERAL



近未来のアジアが舞台の  
正統派ターン制シミュレーション

## ピープルズジェネラル

Strategic Simulations社の新作ゲーム「PEOPLE'S GENERAL」。洗練されたグラフィックになっているが、六角形のマス上でユニットを移動させる、伝統的なターン制を採用したシミュレーションだ。

### PANZER GENERALのスタイルを踏襲した新作

数あるシフトハウスの中でも、しにせ中のしにせの部門に入るStrategic Simulations社(以下、SSI)。同社の最新作が、現在大きな反響を呼んでいる。その名は「PEOPLE'S GENERAL」。SSIとしては久々の完全オリジナル作品なのか? などと思いつつ、いろいろ情報を集めてみると、なんのことはない、実はこのゲーム、SSIの看板タイトルとなっている「PANZER GENERAL」シリーズに属する作品だったのだ。大ヒットを記録したシリーズの最新作だから、反響が大きいのもごく当然のことなのだ。

PANZER GENERALシリーズは、軍隊の指揮官として部隊に指示を与え、自軍の勝利を目指すという戦略シミュレーション。しかし、最近はやりのリアルタイム戦略シミュレーションを想像してはいけない。このシリーズは、趣味が代わりまことに攻撃や移動を行うターン制を採用した、非常にオーソドックスな作品なのだ。なおかつ、マップには六角形のマスで区切られたヘクスグリッドを採用している。いまや他社製品を持ち出すほどの反響があるが、アメリカ版「大戦略」といえば、だいたいその雰囲気は分かってもらえるだろう。

さすがに広大な図上を持つ中国が舞台となるだけに、緑豊かな山間地帯から砂漠地帯まで、マップの構成はバラエティに富んでいる



今日発売された「PEOPLE'S GENERAL」は、PANZER GENERALシリーズの基本システムをそのまねきと似た作りになっている。もちろん、グラフィックの向上や各ユニットの能力バランスの変更など、細かな変更点は多いが、基本的には従来のシリーズの延長線上にある作品と考えていいだろう。

とはいえ、このゲームには、従来のPANZER GENERALシリーズとは大きく異なる点がある。それは、ゲームの舞台だ。これまでの作品は、ナチスドイツの有名な戦車の名前を冠しているところから分かるように、第2次世界大戦時のヨーロッパ戦線を舞台とした。それに対してこの作品は、近未来のアジアが舞台となっているのだ。

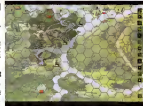
21世紀初頭。それまで資本主義の一部導入に伴い自由化が進んでいた中国が、突然として反動化。かつてのソビエト連邦のように独裁政体を取り、周辺諸国を圧迫し始めた。アメリカを中心とした西側諸国(当然日本も含まれる)は、同盟国を守るため、この軍事大国と対峙することになるわけだ。

もともと、いくら未来が舞台とはいえ、ほんの10年ちょっと先の話。レーザー砲や人型決戦兵器なんてものはない。登場するのはあくまで現代兵器なので、現代戦の戦術シミュレーションとはほぼ同じ感覚でプレイすることができたらう。

### 対戦相手はMLAYERで探せ

さて、独自のマルチプレイだが、特に専用のゲームサーバーがない。プレイヤー同士はオンラインで対戦するのではなく、オンライゲームサービスプロバイダーのMLAYERを利用することによって、見知らぬ相手と対戦することが可能になっている。PEOPLE'S GENERALの製品CD-ROMには、MLAYERの専用接続プログラムが収録されている。MLAYERでプレイするには、MLAYERのホームページでACCOUNTを取得しておく必要があるが、簡単な記入を済ませるだけで、すぐに完了するはずだ。あとはロビーで対戦するプレイヤーを探せばいい。戦況のつわものも多いので、初心者はNewbieという部屋を自らエイトして、プレイヤーを持つのがいいかもしれない。

ところで、個人的にこのシリーズはいちゆる本格的なシミュレーションだと思っていたのだが、とうやらアメリカ本国の受け止められ方はそうではないようだ。某ゲーム誌いわく、このシリーズは「ブリッヂウェルとピア」系ゲームなのだそう。つまり、つまみ片手に遊べるゲームであらう。アメリカでは、往年のThree Sixty社の作品に代表される、ボードゲーム上りの超難関戦略シミュレーションの歴史がある。そうした作品と比べれば、はるかに楽なゲームだ。決して簡単とは言えないと思うのだが……。さて、皆さんはどう感じるのだろうか。(小笠原 誠)



通常の戦況とは異なっているヘクスグリッドを表示。古戦場ゲームの中には、思わず膝が冷たさを感じてしまうものも少なくないのでは?



さまざまな戦闘用車両を使うことができる。現代戦の戦術シミュレーションの醍醐味のひとつだ



3000年の歴史がはげしく、兵器は日進月歩の時代。今や、かつての戦術シミュレーションでも、戦況を再現することは



**Information**  
開発元 : Strategic Simulations社  
販売元 : Strategic Simulations社  
価格 : \$49.95 (US)  
OS : Windows 95 / 98  
CPU : Pentium 166MHz以上  
メモリー : 32MB以上  
ビデオ : DirectXをサポートしたカード  
HDD容量 : 175MB以上  
印刷ラフ : 8増速以上  
サウンド : Windows 95 / 98対応カード  
対応API : DirectXDraw  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)  
PEOPLE'S GENERALの日本語版はメディアクリフトから1999年春に発売予定です。  
©1998 Strategic Simulations Inc. All rights reserved





侵略者を追いつめ  
生物たちのコミカルな戦い

## ドミナントスピーシーズ

実在する軍隊、SF映画や小説などを題材とした戦略シミュレーションはそれこそ星の数ほどあり、登場するユニットも、どこかで見たようなものが多い。しかし、昆虫が支配する惑星が舞台の「DOMINANT SPECIES」は、ちょっとほかに類を見ないほど独特なデザイン、生態系のユニットたちが活躍する。難易度もそれほど高くはないので、気軽に楽しく遊べるゲームだ。

### 昆虫をモチーフとした特徴的なグラフィック

「DOMINANT SPECIES」の舞台は、地球とは異なる生態系を持つ惑星である。この惑星には、多種多様な昆虫型のクリーチャーが生息している。するどい足と尻尾を持っていたり、固い甲羅に全身を覆われていたり、映画「エイリアン」に登場する惑星を思わせるような設定だ。しかし、決定的に違うのがその外見だ。ユニットが昆虫になだけに違和感を感じる人もいるかもしれないが、実際にプレイしてみると、それは「虫」という感じはない。コミカルにデフォルメされていて、ぬいぐるみか面道のなかを走り回っているように感じさせる。

また、マップ上に存在するCrystalから、生命の源であるAnima(エネルギー)を抽出することでユニットの生産や建設を行うのだが、抽出を行う施設やクリーチャーを生産するための建築物は植物を模したものが多く、このためゲーム全体の印象は、「虫」というより「自然」をより強く感じるものとなっているのである。

さらに、建築物を建てるためのユニット「Gaugh」は、九つに外観と、びよびよん跳ねる動き、建築する際にはその口(?)から煙らしきものを吐き出したりと、コミカルに見ているだけでも楽しくなる。このゲームでは昆虫たちがいくつかの階層に分かれて争うほか、惑星の資源を担う侵略者として人間も登場する。人間も3面目にデフォルメされていて、侵略の緊張感は薄い。戦略シミュレーションでは珍しく3Dグラフィックを採用しており、画面上で動く姿は生き生きとしている。

また、CrystalはAnimaのレベルによって黄緑、青、赤の3色に分けられ、それぞれ9種類のユニットを生産できる。つまり、生産可能なユニットは全27種類というわけだ。同じCrystalから作れるユニットは、同じ色で統一されているので分かりやすい。その反面、敵ユニットも同じ色で表現されているので、敵味方が判別しづらい欠点もある。

3Dの視点を採用した戦略シミュレーションの利点は、あらゆる角度から戦場を見られることだ。基本的には上方から見た下からの視点と比べると、高度や方向、動きを自在に変化させられるのが



Animaが抽出しているCrystal Fountain。黄緑、青、赤の3種類のユニットが生産し、それによって生産できるユニットが限定されるシステムだ



うれしい。しかし、ほかのゲームのようにマウスを使って画面をスクロールさせることができない。いちいちカーソルキーで画面を移動することになり、素早い移動ができないのが残念だ。

### マルチプレイではスタートダッシュが勝敗を分ける

DOMINANT SPECIESでは、プレイヤーの視点を移動しただけでマップの全体を見ることができ、わざわざユニットを見たい場所まで動かす必要はない。マルチプレイでは相手の位置をすぐに知ることができ、攻撃ユニットの生産スピードが勝負の分水嶺となるだろう。また、高低差によって少々遠回りしなければならぬ場所を除けば、ほぼすべての場所へ直線的に進攻することができ、防衛よりも攻撃に重点を置いた戦略を立てることがあるのだ。

これはマルチプレイだけに言えることではなく、シングルプレイにおいても非常に重要なファクターだ。実際、シングルプレイではコンピュータ側が有利な状態が始まる場合が多く、その差をなるべく序盤で埋めなくてはならないからである。

LANで対戦するとき、メニューから「LAN」という項目を選択すれば、自動的に既存ゲームをサーチしてくれる。インターネットでのマルチプレイはTCP/IP、Mplayerに対応し、これもまたメニューから選択すればよい(TCP/IPの場合は相手相手のIPアドレスの入力が必須)ので、手軽といえる。

ゲームの操作方法は少々戸惑う部分もあるが、豊富な戦術をあまり必要としないので、リアルタイム戦略シミュレーションの初心者でも安心して遊べるだろう。

(中島 淳)



シングルプレイで勝利すると、勝利に応じてユニットが降り出さず、部隊や地形といった環境とマップが多いだけに、このような演出は和ませられる



最初に見なくてはならないのがこの「Gaugh」だ。3面目で必要ない外観をしていますが、移動が非常に速く、そして非常に強い。また、敵味方の境界が判別しづらく、Crystalを占有するために使われ、難易度はかなり高くなる



#### Information

開発元：Red Storm Entertainment

販売元：Red Storm Entertainment

価格：\$49.95(US)

OS：Windows 95/98

CPU：Pentium 166MHz以上

(3Dアクセラレータ推奨)

メモリ：256MB以上(32MB以上推奨)

ビデオ：SVGAビデオカード

HD容量：100MB以上

印刷解像度：4倍速以上

サウンド：Sound Blaster 16(4チャンネル)

対応API：Direct3D

発売時期：発売中(アメリカのみ)

©1998 PSE Holdings Inc.

All rights reserved.

# Knights and Merchants

# ナイツアンドマーチャンツ

苦心して作ったわが街を守るため  
騎士団を操り敵を砕け

「KNIGHTS AND MERCHANTS」は、中世ヨーロッパが舞台のリアルタイム戦略シミュレーションだ。石や木を切り出して資材を選び、パン屋や農場などの施設を建設。さらに、剣士や騎士など戦闘ユニットを作って対抗勢力をなぎ払う。細やかな内容と高い戦略性のため、毎日どっぷり漬かってしまう、中毒性の高い1本だ。

**軍隊を持つ前に  
街の建設から始めよう**

原始時代から近未来まで、リアルタイム戦略シミュレーションの舞台となる時代は幅広い。この「KNIGHTS AND MERCHANTS」(以下、K&M)は、中世ヨーロッパの支配権争いが題材だ。

最近のリアルタイム戦略シミュレーションは戦国の選手を重要視したものが多く、そのため、各種施設は兵士を生産するためのだけの存在となつてしまつた。しかし、K&Mの施設は密着つた色彩あふれるグラフィックで表現されており、建設後は変化に富んだ景観となる。また、戦国は地味だが、非常に戦略性を要求される。マニアにこそお勧めしたいゲームだ。

K&Mでは、街としての体裁を先に整えなくては戦間ユニットを作成できない。ユニットの作成と維持には食料が必要となるが、食料を供給する施設、建設のための資材、資材を作るための施設や職人がその前に必要だ。この順作りの感覚も特徴といえる。

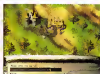
しかし、いくら街作りが楽しくても、それだけに飽んではいけない。戦国も非常に奥深いのだ。「○○ラッシュ」などの言葉が似合わない、のどかな田園風景をバックにさまざまな戦略、戦術が行使できる。

また、部隊の概念が使用されているのも面白い。戦闘ユニットは、はじめから種類別に行動するようにっており、部隊ごとに指示を出して動かす。陣列を決めたり、部隊の分装や合流などの指示も出せる。そのため、刻一刻と変化する戦局に対して、どんな部隊構成で対応するのか、戦術とバランス感覚が要求されるのだ。

よく敵を倒さなくてはならない。前衛で敵の重軍を食い止めて、後衛の弓矢部隊で援護するなど、より効果的な布陣を構えることが重要だ。地形の問題や兵站の確保などもあり、指揮官としての能力が問われる。



戦艦が佳境に入つてくると、ユニガの操縦が大変だ。弓矢部隊は接近戦になると攻撃できなくなるので注意しよう。



## 難解なシングルシナリオが ハードゲーマーの心をくすぐる

マルチプレイだが、推奨人数は3~6人でマップは10種。そのうち二つが戦闘用のマップで、あらかじめ一定数の兵士が用意されている。街の建設が一切ないので純粋に戦闘が楽しめる。

また、運営マップであっても、非戦闘ユニットのバランスを考えながら一から始めるのがおっくうな場合は、プロパティで兵士、または兵士と建物をゲーム開始直後から用意することが出来る。

残念なのが、マップが少ない上に、コンピュータープレイヤーを設定できないため、1人ではマルチプレイの練習ができないことだ。これはK&Mを友人に買わせて切磋琢磨するしかないだろう。

この作品の魅力は、「面作りと戦闘」。この2本の柱のどちらも備えたえがあり、互いのバランスが絶妙だ。軽やかにアニメーションするユニットや建物の見た目の部分とともにも、難易度が非常に高いこともハートゲーマーの心をくすぐる。なにしろ、最初のクリアすらできず、敵に衝を破壊されている状態でスタートするのだ。うっかりすると敵を立て直す間もなく、直ちにゲームオーバーしてしまう。

ユニットの選択やキャンセル、メッセージの消去など、インターフェースで多少こなれていない部分もあるのだが、それ以上にプレイヤーを夢中にさせてくれる魅力にあふれている。マルチプレイでというよりは、用意されたシナリオを

(西屋橋街)

見よ! この奇麗な宿屋のグラフィック。お腹を減らしたユコッ



### Information

開発元	: Jaymire Entertainment社
販売元	: Interactive Magic社
価格	: \$39.95(US)
OS	: Windows 95/98
CPU	: Pentium 133MHz以上
メモリー	: 24MB以上
ビデオ	: DirectX5に対応のカード (2MB以上)

HD容量 : 85MB以上  
CD-ROMドライブ : 4倍速以上  
サウンド : DirectX5に対応のカード  
対応API : DirectDraw  
発売時期 : 発売中(アメリカのみ)

編集部からの

# お知らせ



月刊Play Online6月号の主な内容

- パソコンゲーム新登場攻略  
■完全スクープ! TANARU日本編  
■STARCRRAFT  
■HEAVY GEAR  
■DJAKE IIマルチプレイ攻略  
■WING COMMANDER: FORTRESS  
●アクティブネットワークゲーム  
■新書3大特選  
■ANA/RJ航空アクセスカード  
■Play Online特別エンブレム  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM



月刊Play Online7月号の主な内容

- DIABLO II新登場攻略  
●パソコンゲーム新登場攻略  
■Outwars  
■STARWARS REBELLION  
■STARCRRAFT  
■大サカサゲーム平分の  
レボリューション  
●ユーザーがみんな知っている  
ネットワークゲーム・最新ツール  
大全  
●パフォーマンスとクオリティを  
考えた  
1998年式サウンドボード  
■付録  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM



月刊Play Online8月号の主な内容

- パソコンゲーム新登場攻略  
■FORSAKEN  
■BATTLEZONE  
■Outwars  
■STARCRRAFT  
●ネットワークゲーム市場と  
して  
1000円PC 金万倍マック  
●ネットワークゲームが広がる  
前線とパフォーマンス  
Windows 95導入前夜  
●付録  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM



月刊Play Online9月号の主な内容

- パソコンゲーム新登場攻略  
■Star Trek: Generations  
■ジェネレーションズ  
■UNREAL  
■FREEPAPER THE GREAT WAR  
■インザレッド  
■JULIEN MISSION PACK: THE RECKONING  
●グラフィックとネットワークの  
最新技術  
■社外レベルの究極テクノロジー  
完全情報  
●新書: Dreamcast版の戦国  
Dreamcastインフォメーション  
センター  
●付録  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM



月刊Play Online10月号の主な内容

- 熱血スクープ! NETWAR  
■日本版プロジェクト本誌特報  
●パソコンゲーム新登場攻略  
■最新の新書: Internet  
■MECH COMMANDER  
■DEATHTRAP DUNGEON  
■UNREAL  
●最新20/30コンボカード完全  
ガイド  
●最新の入力にこだわりのプレイ  
ヤーに贈る  
特選コントロールデバイスカ  
タログ  
●付録  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM



月刊Play Online11月号の主な内容

- パソコンゲーム新登場攻略  
■Motorcycles Madness  
■Urban Assault  
■新書: フラットシミュレーターパー  
フェクトマニュアル  
●ヘビーゲーム・必読アイテム  
タイアルゲーム・攻略  
ガイド  
●新書: PIONEERS ON  
THE DIGITAL FRONTIER  
Richard A. Gerriot  
●付録  
■Urban Assaultボスター  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM



月刊Play Online12月号の主な内容

- パソコンゲーム新登場攻略  
■RAINBOW SIX  
■SHOCK MOBILE ARMOR  
OVISION  
■ULTIMA ONLINE THE  
SECOND AGE  
■The Rise of Rome  
●最新特設プロビュー  
BALOUR'S GATE  
●マウスとキーボードの最新情報  
●付録  
■別冊付録  
PAWワールドの歩き方  
■最新ゲームのデモ・体験版  
■最新CD-ROM

## バックナンバーの購入方法

### ■購入方法

「月刊Play Online」のバックナンバーご購入には、次の二つの方法があります。

①お近くの書店にご注文いただく(送料はかかりません)

②弊社に直接申し込む(商品代金のほかに送料がかかります)

弊社に直接申し込まれる場合は、以下のようになります。

### ■申し込み方法

郵便局より、郵便物として下記の弊社口座宛てにご送金ください。入金を確認後、発送いたします。

郵便振替番号 00120-2-366750

口座名 株式会社アクセラ

TEL 03-3484-8285

でお問い合わせください。

郵便振替用紙は郵便局でもらうことができます。郵便振替用紙の添付に必ず、希望月数と「月刊Play Online」の月号希望と明記してください。

なお、商品代金は1冊980円(消費税込み)です。これに加えて、発送手数料および送料として、1冊につき310円をいただきます。また、商品の発送は入金を確認したあとの手続きとなりますので、到着まで10日から2週間かかります。

万一、品切れの場合は、その月の代金および送料を返金させていただきます。

バックナンバーに関するお問い合わせは、株式会社アクセラ 販売部

TEL 03-3484-8285

までお願いいたします。



特集1

# マルチプレイが熱い パソコンゲーム

年末に向けて、さまざまなジャンルの新作が発売され、何をプレイするか迷っている読者も多いだろう。今月はそんな読者の購入の指標にもなる、大作ゲーム4本の攻略情報を掲載する。歴戦のパイロット気分が味わえる「Combat Flight Simulator」、待望の3Dシューティング「HALF-LIFE」、本格的RPGの「BALDUR'S GATE」、中東を舞台に最新鋭戦闘機を操る「F-22 トータル・エア・ウォー」と、いずれも期待を裏切らない作品ばかりだ。

搭乗できる全戦闘機の詳細なデータと  
レシプロ機で勝つための秘策を紹介

062

## Combat Flight Simulator

文/Warren大尉



明らかになった  
次世代3Dシューティングの実力

072

## HALF-LIFE

文/baron, ipoh



始める前に知っておきたい  
キャラクター作成の極意と  
スタート時のマップ情報

080

## BALDUR'S GATE

文/菅原有香



マルチプレイで役に立つ  
F-22を自在に操るフライトマニュアル

088

## F-22 トータル・エア・ウォー

文/Fuji教官

高密度攻略



# 完成されたコンバット系フライトシミュレーター レシプロブームを巻き起こすか

## COMBAT FLIGHT SIMULATOR WWII EUROPE SERIES

「Microsoft Combat Flight Simulator」が、完全日本語版で11月に発売された。ここでは、このフライトシミュレーターの魅力と、多岐にわたるゲームモードについて紹介する。

### Microsoft Flight Simulator 98との互換性を備えた新作

「Microsoft Combat Flight Simulator」(以下、CFS)の舞台となるのは、第2次世界大戦のヨーロッパ戦線、で「バトルオブブリテン」と呼ばれたイギリス軍によるドーバー海峡防衛戦から、連合軍によるドイツ本土爆撃までの長い期間である。

史上最大規模の空戦が行われた場所であるにもかかわらず、この戦闘を題材にしたフライトシミュレーター(以下、FS)は驚くほど少ない。また、レシプロ機の新製品がしばらくなかったため、CFSの登場は、FSファンの期待を一心に受ける形となった。本作は、そのようなユーザーの期待を裏切ることなく、素晴らしいレシプロ系FSに仕上がっている。

それだけではなく、このFSの最も重要なポイントは、マイクロソフトが発売する民間機のFS「Microsoft Flight Simulatorシリーズ」との互換性である。「Microsoft Flight Simulator 98」(以下、FS98)を持っていれば、その中に登場するすべての機体を、CFSで操縦することができるのだ(編集部注:マイクロソフトでは正式サポートしていない)。また、FS98で飛行できるすべての地形データを、CFSにインポートすることもでき、各種アドオンツールも一部使用できるようになっている。

互換性について、もう少し説明を加えたい。FS98は自由度の高い製品で、別売の編集ツールを使用すれば、全世界に存在する大勢の民間機ファンが地形データや機体データを自由自在に作成・追加できるシステムになっている。これらのツールで作成された世界各地の地形(シーナリー)や、実在する航空機の追加データは、インターネット上で配布されており、ホームページを閲覧できれば、だれでも入手で

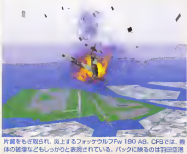
きるのである。それら入手するには、Micro Wings (<http://www.microwings.com>) などから海外のリンクをたどるか、Yahoo! Japanといった日本語の検索サイトでFS98を検索するとよい。あまりの数の多さに驚くだろう。

### 焼き直しとは呼ばせない 完備なコンバット系FS

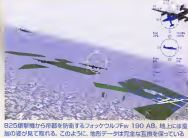
読者の中には、FS98と完全互換を保っているというので、FS98のお色直し製品かと心配する人がいるかもしれない。確かに、グラフィックエンジンは踏襲しているが、テクスチャーを多様にすることで、越えのこない地形データに仕上がっている。山間部から海に向かって飛行すると、それが実感できるだろう。

しかし、グラフィックが美しいだけのFSに魅力はない。CFSは、完成された「コンバット系FS」なのだ。キャンペーンモードで、敵・味方の戦闘機の動きを見るだけで、このFSがしっかりと戦艦部分を作り込んでいることが分かる。スプーク急降下爆撃機は理想的な降下角度で目標へと突入していくし、B-17G爆撃機はしっかりとした密集編隊を組んで飛行する。重爆撃機の機銃座の死角なども完備だ。

レシプロ機のFSという、最近では新作も発売されず元気がなかったところだ。しかし、ここへきて登場したCFSは、レシプロ機ブームを誘発しきれないほどの秀作といえるだろう。



片翼をもぎ取られ、炎上するフォッケウルフFw 190 AB。CFSでは、機体の破壊などもしっかりと表現されている。バックに映るのは対空迎撃



B-25爆撃機から視座するフォッケウルフFw 190 AB。地上に遠望船の波が見て取れる。このように、地形データは完全な互換を保っている



FS98用のF/AITB-17GのB-17Gを使用している。また、CFSの互換性も完備だ



## FS入門者でも楽しめる多彩なゲームモード

CFSを起動すると、当時の映像のフィルムを再現したかのようなレトロな背景とともに起動されるメイン画面に「フリー フライト」「クイック コンバット」「キャンペーン」

### フリー フライト

遊覧飛行モードともいえるフリー フライトは、敵も出現しなければ味方もない孤獨なモードだ(画面1)。

### クイック コンバット

敵機の数、強さ、機種などの諸条件を設定して、戦闘の練習を行うモード(画面2)。飛行画面に移るすぐに戦闘が始まるので、練習には好都合だ

### キャンペーン

歴史の流れに沿っていくもの作戦をこなしてゆくモード(画面3)。戦果が華々しいければ勲章などが与えられ、昇進することもある。このモードでは、多数の敵味方が入り混じった大規模戦を楽しむことができる。

### ミッション

キャンペーンに登場するそれぞれの作戦を個別にプレイすることができるモード(画面4)。昇進や勲章がなかったりしないので、気軽に遊べるモードだ。

キャンペーン、ミッションともにUSAAF(アメリカ陸軍航空隊)、RAF(イギリス空軍)、ルフトワッフェ(ドイツ帝国空軍)のいずれかを選択するようになっており、それぞれ航空戦力の特長を生かしたミッションが用意されている。USAAFの場合は、リパブリ

### 訓練ミッション

基本的な機動がマスターできる設定がなされたモード(画面5)。FSをこれから始めようという人は、

### マルチプレイヤー

MSN Gaming Zone、IPX、TCP/IPなどの多彩なプロトコルに対応しており、チーム戦とバトルロイヤルの2種類の戦いが楽しめる。協力ミッションがないため、少々物足りなさを感じるかもしれないが、腕と

「ミッション」「訓練ミッション」マルチプレイヤー」というメニューが表示される。

FS98からコンバートした機体を美しいシーナリー上でのんびりと飛行できる。

ろう。敵のレベルが比較的低く抑えられているため、空戦に自信のない人は、このモードから始めるという。

敵機のスキルレベルは高く、エースに設定すると上級者でも相当手ごたえのある闘いが味わえる。1 on 1で戦えば、それほど強い敵でもないが、敵機としっかり連携しないと複数で囲まれ、袋だたきにされてしまう。

ック P-47D サンダーボルトによる対地攻撃から、ノースアメリカン P-51D スタングによる爆撃機護衛術まで幅広い。RAFの場合は、主力機種であるスピットファイアシリーズの後続距離がないため、迎撃ミッションが主体となり、その中にはV1ミサイルの迎撃といったRAFならではの作戦も用意されている。ルフトワッフェは、USAAFの大空爆撃機の迎撃が中心となり、対地対空と大忙しだ。

まずここから始めると、扱いの難しいレシプロ機はある程度まで使いこなせるようになるだろう。

腕がぶつかりあうバトルロイヤルと、連携力が個人の力量を凌駕するチームバトルの二つがあれば、じゅうぶん真の実力を試せる対戦ができるだろう。



マルチプレイ開始時の画面。ここでは、たくさんのオプションが選択でき、幅広い戦いが演出できる

## 機体データやシーナリーが入手できるホームページ

### CHAN★KEN's AERO Page

[http://www.kt.net/~jp/~chan-ken/aero/aer\\_1.html](http://www.kt.net/~jp/~chan-ken/aero/aer_1.html)



国内航空会社の各機種のデータが揃っている

### New SKYMASTER's HOMEPAGE

<http://www1.big.or.jp/~skj00a/>



現代の軍用機から民間機まで、幅広い機体データがある

### flymanのおもちゃ箱

<http://ftp.vector.co.jp/vectors/VAC02987/index.html>



大日本航空海上航空隊、民間航空隊のデータがある

### フライトシミュレータシーナリー

<http://www.yk.nm.or.jp/~s-02/FS/FS98.html>



シーナリー専門のホームページで、東京交通シーナリーなどといった一風変わったものがそろっている

# A1機の特性を完全解説

ここでは、CFSで搭乗可能な8機種を紹介する。当時の機体の性能を忠実に再現しているため、実機と同じ感覚・同じ戦術を用いての戦闘が可能だ。番外編として搭乗できない機体(AI機)の中から、メジャーなものを紹介する。なお、活用度は5段階で評価し、黒星の数が多いほど活用できるということを示す。

## 格闘戦を得意とする機体

### スーパーマリン スピットファイア Mk. I / IX

活用度

I型 ★★★★★

IX型 ★★★★★



スピットファイアシリーズは、航続距離が短い迎撃専用の戦闘機である。同機は第2次世界大戦開始直後にデビューしたスーパーマリン スピットファイア Mk. I (以下、I型) から、最終発展型の21型に至るまで、実に5年間の改良を加え続け、現役にとどまった機体である。第2次世界大戦を通して、開戦から終戦までを「主力機種」として戦った機体は、大日本帝国海軍航空隊の零式艦上戦闘機と、このスピットファイアくらいのものである。

この機体が最も得意とするのは格闘戦である。格闘戦能力はヨーロッパ機の中では最高で、1対1で低～中速の旋回戦に持ち込めば負けることはないだろう。実際にゲーム中で振りまわす際の注意点は、旋回時のスピードを200kkt弱にキープすることだ。そうすることで、無敵の旋回性能を発揮できる。

初代のI型は、7.7mm機銃を束ねて装備することで火力を稼いでいるが、破壊力に欠けるため、爆撃機の迎撃などには適さない。防護能力の高い敵機を相手に立ち回るとなると苦しい戦いになるだろう。

後期型のスーパーマリン スピットファイア Mk. IX (以下、IX型) では、初期型と比較して実に1.7倍もの出力を絞り出すマリン70エンジンに換装され、最大速度、加速、高空での戦闘能力などが飛躍的に向上している。数ある強化の中でも武装強化が著しく、イギリス軍お得意の7.7mm機関銃多重方式から12.7mm機関銃+20mm機関銃のコンビネーションへと進化した。ヒスパノ製の20mm機関銃は、ドイツ軍のろい爆撃機など鋼くんに破壊できるだけの性能を持っているが、弾道直進性が低く、命中させるのが難しい。最初は爆撃機などを相手に感覚をつかむとよい。

CFSではI型とIX型しか扱われていないが、できればグリフォンエンジンに換装した進格「グリフォンスピット」を用意してほしい。機体データ追加システムで、この望みを運べるのも良いかもしれない。



IX型の外観。美しい曲線が美しい



I型、IX型ともに共通のコックピット。目を配るべきものは特になし

対空対地と幅広く戦える

## リパブリック P-47D サンダーボルト



活用度

★★★★★

両側中のリパブリック P-47D  
サンダーボルト。画面では、8  
機の機群がよびよる



原価することなく完成した。世界初のマルチロール戦闘機(多目的戦闘機)のこと。対空対地。場合によっては偵察などもこなす。高高度戦闘能力を向上させるために搭載した。掛空タービン過給器(ターボチャージャー)装備の大型エンジン。それを搭載するために大型化した機体。それが更に増大した武装搭載能力。そして、翼内に搭載された8型ものM2ブローニング12.7mm機関砲。これらのすべての要因がミックスされることで、本来対空戦闘用として開発された同機が対地攻撃にも転用され、瞬く間に敵の地上部隊が恐れられるようになったのだ。しかし、本来の対空能力も決しておぼろげにされてい

けではない。高空でも性能低下があまり起きない強みを利用し、機体能力の低さなど気にもかけない痛快な空戦を得意としたという。

ゲーム中でも、対空対地と幅広く戦えるマルチロール性をしっかりと再現しているところはさすがだ。対空戦闘の際は、重く大きい機体なので旋回戦はこたえ。その重量と機体強度を生かした急降下で一撃離脱を図るのが、機体の特徴を生かした戦い方といえるだろう。

また、USAAFでプレイする際の対地攻撃は、ほとんどこの機に頼ることになる。対地機銃掃射や地雷投下の練習を積んでおくことも必要だろう。



P-47Dのコックピット。幅の広い視野が特徴となっている

最もバランスが取れた戦闘機

## ノースアメリカン P-51D ムスタング



活用度

★★★★★



ノースアメリカン P-51D ムスタングの外観。エンジンカウリング、飛行時特有の流線型したカラフルな機体/特長

コックピットから立を見。バブルキャノピーの視界の良さが分かるだろうか



ジャイロセンサー式30連機を使っているところ。変わった形のスティック(右側)が動きまわる

B-29やB-17を牽引して長距離を飛行するために開発された機体で、第2次世界大戦中の戦闘機の中で最もバランスが取れた戦闘機という評価も多い。エンジン出力、火力、航続距離、探知性能、高高度性能と、どれを取っても特に問題がある箇所は存在しないが、付け入る余地があるとは、旋回性能の部分だろう。スピットファイアと旋回戦を行うには、少々役不足だ。しかし、バブルキャノピー(一体成形ガラスを使用した、見通しのよいコックピット周りのガラスのこと)と上側に突き出して設置されたコックピットによって、素晴らしい視認性を誇る。そのため、旋回戦に入っても敵機を見失うことは少なく、一口に不利ともいえないところだ。

旋回戦をする際は、エンジンパワーを生かして位置エネルギーを稼ぎ、相手に上から攻めていく。敵機が無理に機首上げ機動を行って姿勢を崩したりするとしたものだ。そのためにも、旋回戦中は常に200~250ktの速度域を利用するように心掛けるべきである。

また、この機体のみジャイロセンサー式機銃が搭載されており、ゲーム中に「Vキー」(英語キーボードの場合は「キー」)を押すことで、通常の光学式機銃と切り替えて使用できる。この機銃と組み合わせて使用される同機の搭載機銃M2ブローニング12.7mm機関砲×6挺は、弾道直進性の高さに定評があり、新型機と併せて、驚くべき命中精度をたたき出す。

## ドイツ帝国空軍の代名詞的な機体

## メッサーシュミット Bf 109E/G



## 活用度

E型★★★★☆

G型★★★★☆



西村するG型。プロペラ軸から発射される30mm砲と、13mm機関砲の重り上がったカバーがよく見える



G型のコックピット。フレームに入っているため、あまり良い視界とはいえない

メッサーシュミット Bf 109E (以下、E型) は、第2次世界大戦開戦時に実験配備されていた機体の中では最強の機体で、大戦当初はその速度と運動性能で各国の空軍機を圧倒していた。ユンカースJu 87 スツーカー急降下爆撃機と並んでドイツ帝国空軍の代名詞的な存在だったため、飛行機にあまり興味がなくとも知っているという方もいるだろう。

各性能のバランスは取れており、あらゆる作戦に使用できるが、E型は初期の機体のため、大戦中に実験配備が始まったような新鋭機(スーパーマリン スピットファイア Mk. Ⅱなど)には、よほどの術がないと歯が立たない。しかし、パワーや旋回率に優る戦機を相手にしたときであっても、火力で押さえることが可能なのがBf 109シリーズの強みだ。E型は2挺の7.9mm機関銃と2丁の20mm機関砲で武装しており、20mm機関砲は精度こそ悪いが、当たれば機関機などをホッパみじんにできる破壊力を秘めている。

さらに年代が進むと、各部を改良したメッサーシュミット Bf 109G (以下、G型) が登場する。同機はCF8Sの搭載機で最大口径のラインメンタル30mm機関砲をプロペラ軸内に搭載し、コックピット前方には同じくラインメンタルの13mm機関砲が備えられるという重武装ぶりである(この機関砲のカバーがこもりもと盛り上がっていることから、G型は「コブ付き」と呼ばれるようになった)。

E型、G型共に旋回戦が得意というほどではなく、どちらかというと強力なタイムラーベント08-8016605エンジンのパワーと、前述の武装に任せて一撃離脱を行う戦術が選んでいる。旋回戦を行うときは、200km以上の速度を維持して戦うのがよい。一定以上速度が低下すると、機速に旋回率が落ちるのがこの機体の特徴だからである。特に、スピットファイアを相手にするときは、逐度に気を付けた方がいいだろう。200kmを切れば、あっという間に追いつめられてしまう。

## 対地攻撃ミッションで威力を発揮

## フォッケウルフ Fw 190 A8



## 活用度

★★★★☆

Fw 190 A8のコックピット。すっきりとしていて、非常に見やすい。視界も広く、敵機を見失いにくい機体となっている



Fw 190 A8の外観。おむすび型の断面を持つ、後部胴体が見える

メッサーシュミットシリーズの旧式化に伴って開発、実験配備されたフォッケウルフの戦闘機が、Fw 190シリーズだ。高速、大火力、そして原動力も比較的高いため、対地攻撃ミッションは、この機体に勝ることになるだろう。旋回戦能力も悪くはないが、スピットファイアシリーズと正面から渡り合うだけの能力はない。これらの機体に旋回戦を挑まれたら、エンジンパワーにものをいわせて振り払うか、いったん距離をとって反復射撃を挑むなどして、火力で押し切るのが無難だ。

もっとも、フォッケウルフ Fw 190 A8 (以下、Fw 190 A8) にとって、最も重要な対爆撃機任務をこなす上では、メッサーシュミット Bf 109G (以下、Bf 109G) と並んで欠かすことのできない機体であるのは間違いない。

実際にCF8Sで対爆撃機戦を行ったところ、この機体の方がBf 109Gよりも耐久性に優れていた。接近しての一連射でボーイング B-17G フライング フォートレスに致命傷を与えることも可能である。

なお、CF8S標準の機体としては登場しないが、Fw 190 A8の後に水冷エンジンを搭載したD9型、そしてクルトタンクTa-152H型と名を変え、フォッケウルフシリーズは第2次世界大戦終了時まで改良が続けられていった。D9型やTa-152H型のころになると、高度性能を追求した戦闘機として改良が進められ、爆撃機迎撃高度での自由な運動性も手に入れた。機体データ追加システムを活用して、これらの後期型フォッケウルフのデータを追加し、USAAFの爆撃機大編隊に立ち向かっているのも一興だろう。

## 旋回能力を最大限に生かせ

## ホーカー ハリケーン Mk. I



ホーカー ハリケーン Mk. Iの外観。後部胴体は、陸橋の布張りフレーム

## 活用度



スピットファイアシリーズが配備されるまでの間、イギリスの空を守った旧式機。パイプフレームに布張りという胴体構造がその古さを物語る。武装は7.7mm機関銃のみで、エンジンパワーも貧弱。最大速度はなんと時速500kmを越えられるかどうかといった程度。しかし、バ

トルブブリデンの初期には、明らかに性能に優るBf 109を相手に、果敢に戦い戦果を上げた。

ゲーム中では、低速の旋回戦に相手を引き込めなければ、勝つことは難しい。軽さからくる旋回能力を最大限に活用しよう。

COMBAT FLIGHT SIMULATOR  
WWII EUROPE SERIES

コクピットはスピットファイアと似ているが、キャノピーのフレームが多く、視界は狭くない

## その他の機体

## ボーイング B-17G フライイング フォートレス

排気タービン式過給機（乗用車に搭載されているターボチャージャーのこと）を搭載した大型爆撃機で、高度1万メートル以上から密集陣を組んで飛来する。空気が薄いため、思うようにエンジン出力が上がらない過給機を、針金網のように張られた防弾用機関砲で狙

い撃つ。四つ装備されたエンジンによる生存率の高さ、前述の要塞のような防御機体だから「空の要塞（Flying Fortress）」たるニックネームを持つ。ドイツ軍機を撃つと、必ず相手をする羽目になるだろう。必勝法は、正面上方からの全弾斉射だ。



## ユンカース Ju 87B スツーカー

この機体は、零式艦載機と並んで第2次大戦戦機の中で最も有名な機体の一つではないだろうか。「急降下爆撃機」の代名詞ともいえる同機は、固定脚ながら数多の武装を立てた名機で、地上部隊にとってはまさに天敵。数多の戦術車両が同機によって粉砕された。外観上の特徴は、固定脚に逆ガリウィングと呼ばれる中折れ構造の主翼で、後にチャンスポート-F4Uコルセアなどにも使用さ

れたものだ。しかし、速度が遅く、対戦艦用機に比べてほとんど波撃されていられない、艦載機に勝てては生きていけない。運用がいなければ「カモ」といえるだろう。ただし、それは空から見た場合に限るとのこと。忘れてはならない。地上部隊にとって、この機体が急降下するときの甲高い轟切り音は、死に神の叫びに等しいものなのだ。



## ユンカース Ju 88A

ルフトバファの爆撃機は、連合軍のそれに比べてはつとしない。それというのも、四発爆撃機を結局実用化しなかったからである。しかし、四発爆撃機でもきつりと光る機体がいくつかあったのは事実だ。ユンカース Ju 88Aは、その中の一機である。基本設計がしっかりしていたため、当初の爆撃機としての使用用途から始めて、偵察機、夜間戦闘機、輸送機、果ては内部に爆薬を詰めたる自爆機

にまで活用された。CFSでは、防衛装備の貧弱さが災いして、すぐに撃墜されてしまう。これはフォッケウルフの爆撃機すべてに起こるのだが、爆撃機の防御火力が低いため、エスコート任務は特に気を付けてやらないと、すぐに爆撃機が撃墜されてしまい、任務失敗となってしまふ。敵機が爆撃機編隊に近づかないように、しっかりと切り切ることが必要だ。



## ロッキード P-38 ライトニング

この機は双発の奇抜なスタイルは、一瞥見たら忘れられないだろう。アリソンV1710-111液冷V12エンジンに排気タービン過給機を組み合わせて、最高速度860kmをたたき出す。USAAF唯一の20mm機関砲搭載機である。その速度と武装を生かした一撃離脱戦法が主流となる。

CFSで最も可能なドイツ機で、この最高速度を越えられる機体はないため、逃げに新しめらるゝとお手上げた。逃げられては困るミッションでは、ヘッドオンで確実に撃破していく必要がある。ただ、ひとたび後退戦に入ると、旋回能力が低く機体の面積も大きいため、カモに転じる。落ち着いて料理していけば、負けることはないはずだ。



## フィゼラー Fi 103 (V1) 飛行爆弾

砲弾兵器一号として名高いV1ミサイル。CFSでは、このミサイルもユニットとして登場し、RAFでプレイしている、迎撃任務を指示されることもある。現代の弾道ミサイルの迎撃が難しいことは、スカッド（アル・アブス）やテポドンなどで有名だが、それはV2ミサイルの話。V1

ミサイルは巡航ミサイルと同じように中高度を亜音速で飛来するため、うまくやれば戦闘機でも迎撃が可能だ。とはいものの、追いつくことが難しい速度を持ち合わせており、正確な制導から、正確な一撃をお見舞いしてやらないと。



# 戦術の基礎知識となる アナログ計器の見方

CFSでは、最新鋭ジェット戦闘機のような、MFD(Multi Function Display Unit:複数の機能を持つディスプレイ表示装置)がずらっと並んだグラスコックピットなどというぜいたく品には乗ることができない。古いタイプのアナログ計器を見つ、飛行せねばならないのだ。ここでは、各種計器の説明を行う。

## 速度計

CFSで、最も重要な計器は速度計である。レシプロ機では、常にある程度以上の速度を保って戦わなければ、瞬時に失速してしまう。速度計をちらちらと見つつ、速度が足りないようであれば旋回を極め、速度に余裕がある場合は、さらにスティックを引く。ヘッドオンになると、速度計と敵機以外に見る必要はない。ヘッドオン後、どのような旋回をするかによって、どの速度で折れ違えばよいかが変わってくるからだ。

特に見方が難しいというわけでもないが、ドイツ軍(ルフトバフツェ)の速度計はキロメートル表示、イギリス軍(RAF)、アメリカ軍(USAAF)のものはマイル表示になっていることに注意しよう。

イギリス軍の速度計

ドイツ軍の速度計



## スキッドメーター

この計器は、機体の横滑りの割合を水平値のようなもので計測する。ボールが中央付近に位置している間は、機体が安定した旋回をしているということを示す。中央から大きくずれるようであれば、旋回の内側もしくは外側に向かって、機体が異常な横滑りを起こしていることになる。

ラダーを小刻みに当てながら、ボールを中央付近に維持できるようにすれば、きれいな旋回が可能となるだろう。もっとも、簡単そうでは以外と難しいので、じゅうぶんなトレーニングが必要だ。

アメリカ軍とドイツ軍は同じ形状のスキッドメーターを装備しているが、イギリス軍は上下が逆となり、ボールではなく針式となる。

## 高度計

航空機にとって、なくてはならない計器のうちのひとつだ。当時の航空機に搭載されていた高度計は、気圧高度計と呼ばれ、海抜高度からだけの高さなのかを測る計器だった。そのため、台地や山頂部を飛行している、高度計が100ft(フィート)を指しているでも、地面すれすれなどといったことが起こり得る。くれぐれも低空飛行する際の参考にはしないでおきたい。速度計と同じく、ドイツ軍の高度計はメートル単位、イギリス軍、アメリカ軍のものはフィート表示になっているので、これも注意が必要となる。

また、それぞれの軍によって、表示の方法が微妙に異なる。ドイツ軍の高度計は、1000メートル単位を表す車の走行メーターのような切替わり式の数値窓と、さらに細かい単位を表示するアナログ針を組み合わせた方式。イギリス軍は、100フィート単位の長い針と1000フィート単位の短い針付きの短い針、そして10000フィート単位のさらに短い針の3本針式。アメリカ軍は、イギリス軍に似ているが、針は2本となっている。

イギリス軍の高度計

ドイツ軍の高度計



イギリス軍のスキッドメーター

ドイツ軍のスキッドメーター



## フラップインジケータ

フラップインジケータは機体によって異なる。特に、イギリス軍以外では多段階フラップなので、現在どれくらいフラップが下がっているかを認識するには、必要な計器だ。間違えてフラップをしまい忘れて高速戦を戦ったり、抵抗

になるほどのフラップの開き具合で空戦をしちたといったイージーミスをおさなないように、必ず確認するくせをつけたい。なお、イギリス軍はフラップがONかOFFの2段階しかないため、シンプルなインジケータとなる。



イギリス軍のフラップインジケータ

ドイツ軍のフラップインジケータ

## その他の計器類

そのほか、エンジン回転計、フースト計、油温計、油圧計、排気温度計、水温計、方位磁石、時計などの各種計器が搭載されるが、上記で紹介した計器ほど頻繁に見る必要はない。各種温度計や圧力計の類は、被弾した際に初めて見ることになるだろう。もっとも、大空で迷子になったとき、方位磁石のありがたみを思い知られることもあるだろうが……。



CFSに登場するレシプロ機には、レーダーやミサイル、赤外線探知装置などは存在しない。敵機を発見して撃墜するには、しっかりと相手の位置を見極めることが大切だ。さまざまな視界をフル活用して、常に相手の動きを読めるように心掛けよう。

## コクピットView

すべての基本となるのがコクピットViewだ。FS98用のパネルなどを使用する場合、デフォルトではこのViewモードでしか表示されないことを覚えておこう。もちろん、設定を変更して、どのViewでもパネルを表示することはできる。パネルが表示されると視界が狭まるため、戦闘には向かないが、アナログ計器が並ぶレシプロ機の雰囲気は楽しめる。



最も標準的なコクピットView

計器盤を消した状態

## フルスクリーンHUD View

画面中央に照準用のサークルが表示され、それ以外の視界を狭めるものはすべて消えるため、非常に見通しがい。さらに、速度、高度、フラップの状態、残弾まで、ありとあらゆる情報が画面右側にオーバーラップ表示される。このViewは、実際に射撃を行う際に、最も適している。利点としては、視界が広く敵機を見失わないこと。敵機が計器盤の下に隠れるなどの事態が起らないため、大きくリードアングルを取った射撃が可能になること。そして、CFSのViewの中で、唯一残弾数の確認が可能なのが撃たれる。

ただし、欠点もある。前述したデンキーによる13方向切り替えは確かに使えるが、このViewでそれを行うと、機体もすべて透過されてしまい、主翼や尾翼、キャノピーの形といった自機の姿勢を示す基準となるものが一つなくなってしまう。そのため、空中で自機がどこに飛んでいるか、

分からなくなることが多いのだ。従って、実際に射撃を行うまでの間は、そのほかのViewに替った方がよいだろう。

フルスクリーンHUD Viewは、半ば以上まで透過しても船に透けられにくく、当てやすい



## バドロックView

レシプロFSには、これまでバドロックViewが搭載されることはなかったが、CFSには装備され、さらに高度な戦闘機動が可能となった。機体をTabキーで簡単に選択し、Jキー（英語キーボードの場合は「キー」）で簡単にバドロックできるため、多数の戦闘機で空戦を行う際には、強い味方になるはずだ。

ちなみに、これまでのFSのほとんどが、バドロック中は計器が見えなかったり、バドロック視界に映る計数はダミーだったりしたもののだが、CFSの場合は、バドロックViewに映る計数のすべてが稼働している。

また、枠がきれいに映るので、要技としてキーを使って視界を縮小することで、自前のワイドバドロックViewを完成させることもできる。さらに、縦横飛行でしか使い道はないが、Ctrl、Shift、Enter、Back Spaceの各キーを組み合わせて、視界をくぐくぐと上下左右に自在に動かすこともできる。



バドロックViewは、このように選択した敵を、常に画面中央に捕らえ続けることができる

## スポットView

一言でいえば、外部Viewである。スクリーンショットを撮影するときなどに威力を発揮する。=キーやキーで拡大・縮小し、そしてバドロックのときと同じように、Ctrl、Shift、Enter、Back Spaceの各キーを組み合わせれば、視界を振ることができる。



スクリーンショットの撮影時にしか使えないだろうが、なければ不自由なスポットView

敵機を撃墜するための  
視界を活用した戦術

# マルチプレイで勝ち抜くための飛行テクニック

細かなテクニックでも、それらをいくつも使いこなすことができれば、結果的に戦況全体を有利に運ぶことができる。ここでは、レスプロ機に関する機動の解説と、マルチプレイで活用できるテクニックをいくつか紹介する。

## レスプロ機における縦機動の重要性

レスプロ機は、現代ジェット機に比べるとエンジンパワーが非常に小さく、エンジンパワーを生かした縦機動(空間を横ではなく縦に使う機動のこと)を繰り出すことが難しい。

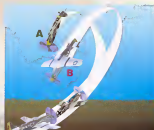
しかし、機体が軽く小回りが利くため、垂直機動の頂点付近で速度が落ちている状態では、クルリときれいに回ることができる。ハンマーヘッド、ひねり込みといった代表的な機動は、すべてこれを利用したものである。言い換えれば、パワー的に苦しい縦機動の頂点付近で少し工夫すれば、空戦を有利に導くことができるわけだ。

そうなる、いつでもどこでも縦機動をすればいいのではないかと思うかもしれないが、それは大きな間違いだ。なぜなら、戦闘速度で飛行している敵機から見れば、縦機動の頂点付近で速度の落ちた機体は静止した標的と大差なく、初心者でも簡単に撃墜できるからで

ある。つまり、縦機動は速度を著しく低下させるため、出す場所とタイミングを間違えると、ひどい目にあうのである。

縦機動を常時使えない理由は、もう一つある。レスプロ機には、有効な縦機動を何度か行うだけのパワーが備わっていないのだ。2回、3回と縦機動を続けると、瞬刻に失速してコントロールを失ってしまふ。どんなに高度な機動ができたとしても、失速してしまえば意味がない。マルチプレイで勝つためには、このことをしっかり覚えておこう。

ハンマーヘッド機動。第1次世界大戦時にマークスウィーインメルソンが考案したことで有名になった。ラダーがすべてのかげを握る



ひねり込みは現代空戦で最も危険な機動の一つ。ひねり込みは、敵機の前方向に一気に接近し、敵機の死角でスタックと上手く使えば、簡単に敵機の死角に突っ込んでくる

## 縦機動を狩る

縦機動を詳しく解説すると、読面がいくらあっても足りない。また、縦機動は、勘と経験に頼る部分が多いというのが実状だ。ここでは、縦機動を仕掛けてくれた場合、どのように対処すればいいか説明しよう。

レスプロ機は、縦機動に必要なエネルギーを水平飛行だけで得ることができないものがほとんど。そのため、縦降下を行うことで速度を蓄え、その蓄えた速度で縦機動を行う。マルチプレイでは、敵機が少し機首を下げて降下しながら飛行してくるのが確認できたら、すれ違うす前か、すれ違ってから縦機動を仕掛けてくることを予測し

なければならぬ。そして、自分も縦機動をすることで、相手に追従できるように速度を蓄える。または、相手の縦機動が始まった瞬間のいちばん無防備な時間に弾を集中できるように、最速旋回速度に近いところまで速度を落とす、という選択を迫られる。

前者の場合、ある程度敵の機動に追従するための操縦能力が要求されるが、相手と同じ土俵で戦うことができる。絶対的なアドバンテージを得るわけではないが、相手の縦機動を読んだという意味では、心理的に余裕が生まれる。縦機動を仕掛けてくれるのが分かるか分からないかの差は、非常に大きいのである。

後者は、タイミングさえ合えば初心者でも上級者の縦機動を模倣することができる。しかし、すべての縦機動にメリットとデメリットがあることを忘れてはいけない。速度を落として相手の縦機動の瞬間を狙ったとしても、そのあと自機はすぐに失速してしまう。相手に1連射で致命的なダメージを与えなければ、失速してフラフラになったところを、縦機動の頂点から文字どおり「脳天を撃ち抜かれる」ことになる。

縦機動の出だしを狩るときは、自分がAの縦機動の出だしを狩るのに失敗し、逆にAから失速したところを狙い撃ちを仕掛ける。ハイスコア・ハイリターンとは正にこのことである



## 接近射撃の善しあし

CFSは非常によくできたFSで、接近して弾を撃ち込むと、遠距離から撃ち込んだ場合に比べて大きなダメージを与えられる。しかし、常に近づいて撃つてはいい。オーバーシュート(追い越し)の危険があるときや、チーム戦でも1機が近づいているときなど、絶対に近づいて撃つてはいけないシチュエーションは数多いということを覚えておこう。



空戦中最後の瞬間であるオーバーシュート。どんなに有利であったとしても、完全に形勢逆転されてしまうことになる

## 接近限界を覚えよ

接近射撃のところで触れたことと重なるが、近づきすぎることによるデメリットは大きい。特に、相手がベテランパイロットの場合、敵の動きを追えなくなるからである。離れていると、現在いる位置から敵機が横に5メートル動いたところで、見た目それほど動いたように見えない。しかし、ぶつかる寸前まで接近していると、大きく移動したように見えるので、自然と視界からはみ出るまでの距離が短くなってしまうのだ。

相手がベテランパイロットの場合は、そのような逃げ機動が非常に上手く、近づいたところを見計らって、強烈なシザーズなどを仕掛けてくる。バドロック Viewが完備されたCFSでも、ぐっと敵機に近づいてみると、そうやすやすとは追従できないことが分かるはずだ。

画面1



接近限界距離をより短くするための裏技として、ワイドバドロック Viewがある。バドロック状態(画面1)にして、キーボードの「キー」を押すと、ワイドなバドロック状態(画面2)が得られる。これは通常状態を維持しているだけで、実際の距離が変わるわけではない

画面2



## 地面を味方に付けよ

空戦中の戦闘機は、地面に接触すると破壊される。この当たり前のことが、深く考える重要な要素になってくる。ベテランパイロットであっても、地面に接触すればあつけない負けなので、すべてのFSパイロットは地面を恐るのだ。

そこで、この特性を利用して、イチかバチかの低高度下方向旋回を試みる。もちろん、フラップ全開エンジンカット。この行動は、どちらかという不利な位置

で追われている場合に効果的なので、相手に一瞬の迷いを生じさせることができる。敵からすると、「相手ができたのだから自分もできる」と思うわけだが、微妙な速度の差や進入角度の差で地面に突込むことにもならない。そうすると、せっかく有利な位置取りをしていたのに、すべてが水の泡になる……などという思考が働く。ここで、相手が迷ったり、相手にとって不利な切り返しを行えば、しめたものだ。

## Gunで狙ってCannonで倒せ

これは、複数の口径の機関銃を併せて搭載していたレシポ機に当てはまる、独特の戦術といえる。CFSの搭乗機の中で、大口径機関砲と小口径機関砲が装備されているのは、スーパーマリン スピットファイアMK II、フックウルフ Fw 190 A8、メサージュシュット Bf 109シリーズである。これらの機体に搭載されている機関砲はかなりの破壊力があるが、発射速度が遅い上に弾道直進性が低い。命中精度がよい。さらに、ばらまくにじゅうぶんな弾数も搭載していない。そこで、機関銃の方を使

って狙いをつけるという作業が必要になってくるのだ。これらは小口径のため、弾道直進性と発射速度に優れ、容易に当てることができ、弾数もたくさん搭載しているので、ばらまいてもさほど困らない。えい、前弾代わりにばらまいて、着弾の具合を見ながら狙いを絞り、機関砲をたたき込むといった手順で、息の根を止めてやろう。

もっとも、こんなことをしなくても、ある程度の距離から機関砲を命中させることができるようになれば、最高ののだが。

### 書籍紹介

#### 「零戦の秘術」

加藤寛一郎著(講談社+α文庫)

昭和零戦

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

秘術

# HALF-LIFE

奥深いストーリーが魅力の  
3Dシューティングの真打ちが  
ようやく登場

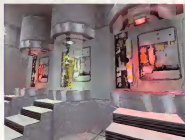
「QUAKE」を超えるビックタイトルであると言われながらも、なかなかその姿を現さなかった「HALF-LIFE」が、いよいよわれわれの前に登場した。プレスに配布されたDAY ONEというバージョン(OEM版)で明らかにになった情報をいち早くお伝えする。

ライバルのQUAKEは、すでに2代目の「QUAKE II」となったが、今HALF-LIFEの追撃が始まったのだ。

## 従来の3Dシューティングとは違う 練り込まれたストーリー

私はGordon Freeman。ニューメキシコ州ブラックメサにある軍の研究施設(Black Mesa Research Facility)の研究員だ。この施設はミサイル基地内にあり、私は現在極秘プロジェクトに従事している。

今朝も研究のために施設内部へのモノレールに乗り込んだ。同乗者はおらず、10分強かかる目的地まで1人で時間をつぶすことになる。慣れた段風景な景色と、いつもと同じように流れてくるアナウンス。そのような光景を眺めているうちに、目的地のセクターCにたどり着いた。このモノレールはセキュリティのため、外部からしか開かないようになっている。降りる準備をしている間に警備員がやって来て、ロックを解除してくれた。そのまま彼について研究所へのゲートを通過した。



今日も皆忙しそうに働いている。まずはロッカールームへと向かった。実験室に入室するのに、環境保護スーツを着る必要があるからだ。さらに研究所の下層へと降りると、何か機材に故障があったようだ。二人の職員が話し込んでいる。私はそれほど気にすることもなく先へ進むことにした。その件以外は普段と同じだった。後から考えると、これが大きな事故へとつながる小さなきっかけだったのかもしれない。そういえば、受付でシステムにトラブルがあって修復作業をしていたのも関係あるかもしれない。

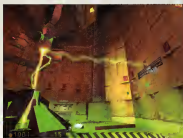


**Information**

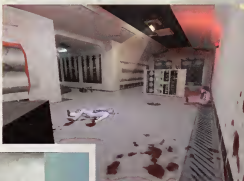
開発元 : VALVE社  
販売元 : Sierra Studios社  
製作総指揮 : ソースネクスト  
原案/脚本 : 株式会社ソース  
03-3551-5900  
価格 : オープンプライス  
OS : Windows 95/98/NT40  
CPU : Pentium 133MHz以上  
メモリー : 24MB以上  
ビデオ : SVGA対応カード  
HDD容量 : 未定  
音声処理 : 16bit以上  
サウンド : Windows標準サウンドカード  
対応API : Direct3D, OpenGL  
PC版価格 : 未定  
発売時期 : 12月上旬

## H A L F - L I F E

話を戻そう。さて、ここからが違っていた。いつもどおり、試料を実験装置に送り込んだまでは良かったが、そこで奇妙な現象が起きたのである。暴走した装置から発生したエネルギーが、辺りを破壊し始めた。目の前で起きていることは現実なのか、それとも悪夢でも見ているのか……。私はどうしようもなく、ただぼうぜんとして立ち尽くし、そのまま気を失い、倒れてしまった。



覚えているのは暗闇。そして異世界の風景。異形の生物。そして、いまだエネルギーをまき散らす装置。辺りは破壊され続けていた。いったい何が起きているのか。つい先ほどまで話をしていた職員たちはビクリとも動かなくなっている。あちこちで聞こえてくる爆音、悲鳴、非常サイレンの音。ここにはいては危ない。そう感じた私は実験室から逃れることにした。外に出ていくと、ゲートを開けてくれた警備員が倒れていた。幸い彼は助かりそうだ。近くにいた職員が救命措置をしていた。彼が息を吹き返したのを見届けると、私はさらに上の階層へと上がっていくことにした。そのときである。空間が少しゆがんだと思うと、そこから見た事もない生物が現れたのである。気を失ったときに見た映像と関係があるのだろうか？ 奴らはいったいどこからきたのか？ 私は無事助かることができるのだろうか？ 言い知れない恐怖と不安にかられたまま私の苦難は始まったのである。



## PROFILE

氏名 ゴードン・フリーマン (Gordon Freeman)

性別 男

年齢 27歳

学歴 マリチューセッツ工科大学で理論物理学を学び、物理学の博士号を持つ

職業 ニューメキシコ州ブラックメサにあるブラックメサ研究所(軍の秘密研究所)の研究員であり、異物調査隊に勤務

許可レベル: レベル3

スポンサー: 機密事項

緊急時における対応優先権: 自由裁量



## 光源処理が美しいHALF-LIFEのグラフィック

3DエンジンはQUAKEエンジンとQUAKE II エンジンがベースになっており、それに追加、改良を行ったものを使用している。さまざまな効果が追加されており、3Dサウンドや特殊効果などは、新たなコードとして書き起こされている。光源などの表現はUNREALエンジンと比べても遜色がなく、効果音は場所によって反響したりする。キャラクターのアニメーション数は多

く、かなり滑らかである。ポリゴン数を数千というレベルまで高めた結果であろう。QUAKE II でも800ポリゴン程度であったのを考えると、相当なポリゴン数である。ロボットのアニメーションなどは見えていて気持ちがいいくらいである。このあたりから考えてもHALF-LIFEのエンジンはすでにオリジナルとても言えるほどの出来に仕上がっているのではないだろうか。



左がHALF-LIFE、右がUNREALのスクリーンショット。美しいグラフィックとゲームプレイが評価され、共にQUAKEキラーと呼ばれていた。

# DAY ONEで分かったHALF-LIFEのゲームプレイ

## QUAKEを継承しつつ新要素が加えられたHALF-LIFEの基本操作を紹介

QUAKE系3Dシューティングをプレイしたことがある人なら、すぐにHALF-LIFEの世界に入り込めるはずだ。ここでは、代表的な3Dシューティング「QUAKE II」では使わなかった、HALF-LIFE独自の操作について解説する。大ジャンプ、よじ登りなどの動作が加わったが、基本的にはHazard Course (チュートリアル) を終えれば、すべて習得できるものばかりだ。

### はしごの上り下り

これはQUAKE IIにもある動作だが、使用するキーが違う。QUAKE IIでは、ジャンプキーとしゃがみ(down/crouch)キーでこの動作を行っていたが、HALF-LIFEの場合は前進キーと後退キーで行う。QUAKE IIに慣れ親しんだ人は最初は少し戸惑うかもしれない。

### LONGJUMP (大ジャンプ)

QUAKE IIにはなかった動作。通常のジャンプは単にジャンプキーを押すだけなのだが、しゃがみと同時にジャンプキーを入力すれば、走り幅跳びをするように、大きくジャンプすることができる。ただし、事前にLongjump Module (赤い液体) を手に入れていることが条件だ。



このように幅の広いくぼみでも素早くジャンプすることができる



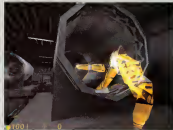
DAY ONEの本編では登場しなかったLongjump Module。製品版のHALF-LIFEでは重要な役割を果たすアイテムになるだろう

### Use item (使う)

ドアの開閉、物を押す、物を引く、スイッチを押す、ハンドルを回す、話を聞く、これらすべての動作はUse itemキーを使用する。なんだろう？と疑問に思う場面に出くわしたら、取りあえずUse itemキーを押すことをお勧めする。

### DUCKJUMP (よじ登り)

よじ登りと表現するのが正しいかどうかは疑問だが、要は高い位置にあるパイプなどによじ登って、その中に入るときに使う。これは前進キーを押しながらジャンプして、しゃがむという動作を連続して行うことによって可能となる。実際、ゲーム中に何度もこの動作を行う場面があった。



DUCKJUMPを使っているシーン。少し高いところにあるパイプなどに、よじ登って進入できる

### Flashlight (懐中電灯使用)

これかなくてもゲームができることはないが、暗闇では、なくてはならない機能だ。使用中は電灯のエネルギーが減っていくが、オフにしておくと自動的に充電される。途中で拾うことのできるアイテムというのではなく、最初から携帯しているものなので、あえて動作として紹介した。



●100 | ●45



●100 | ●45

重要なアイテムを認識する可能性もあるので、暗闇ではFlashlightを使用するのを忘れないようにしましょう



## H A L F - L I F E

## Reload weapon (銃のリロード)

武器の解説のところで紹介するが、銃はマガジン内から弾がなくなると自動的にリロード(マガジンを銃から抜いて、予備のマガジンに差し替える)される。これを手動で行なうのがこの動作だ。弾が少なくなったら、前もってリロードしておくのが賢明だ。特に、対戦時にはリロードするタイミングが重要になるだろう。

## Last used weapon (最後に使った武器)

現在使用している武器を、その前に使っていた武器に変更する動作だ。例えば、バールでコンテナを破壊してアイテムを探している最中でも、すぐにその前に使用していた武器(例えば、ショットガンやマシンガンなど)に瞬時に切り替えることができるようになる。QUAKE II でも同様の操作は実現可能だが、HALF-LIFEの場合、メニューのキーコンフィグから設定できるので分かりやすい。



## Secondary attack (第2攻撃)

通常の攻撃(Primary attack)とは違った別の攻撃方法(手段)のことをSecondary attackと呼ぶ。

例えば、ショットガンの場合、通常の攻撃では1回につき弾を1発しか発射できないが、このSecondary attackでは1回につき2発分発射できるようになる。

Secondary attackを使用すると、強力な攻撃が可能になる。UNREALでも採用されているシステムである



## HALF-LIFEの特徴

HALF-LIFEのゲームシステムは、基本的にUNREALやQUAKE IIなどの代表的な3Dシューティングと同様である。しかし、発売のゲームだけあって便利な機能が多数追加されている。以下にDAY ONEで確認できた特徴的な機能を三つ紹介する。

## 初心者に対応した難易度調整

新規にゲームをスタートする際に難易度を決定する。難易度はQUAKE IIと同じく、Easy、Medium、Difficultの3レベルが用意されている。MediumとEasyを選択すると、武器の在庫にAutoAim機能が追加される。敵の方向を向くと、自動で照準が合うので、この手のゲームに慣れないプレイヤーでも安心だ。QUAKE IIにとっては、逆にプレイしづらくなるので、Difficultをお勧めする。

## 自動セーブ機能搭載

自動セーブ機能とは、マップが切り替わるときに自動的にデータをセーブする機能で、セーブし漏れてやられた場合でも、この機能のおかげで、最初からやり直す必要がなくなる。シングルプレイでクリアを目指すのに非常に便利な機能だ。これで安心してシングルプレイを堪能することができよう。

## 確認しやすいVideo Options変更

画面の設定を変えると、右側にある小さな画面に即座に変化が反映される。わざわざ実際のゲーム画面とメニューを行ったり来たりしなくて済むのが重宝する。



## Hazard Course (チュートリアル) で特訓せよ

HALF-LIFEをプレイする前に、Hazard Courseで基本操作を習得しておこう。ここは一種のトレーニングセンターとなっていて、カリキュラムをすべてこなせば、思いどおりにキャラクターを操縦することができるようになっているのだ。こういったチュートリアルシステムは、最近のゲームでは「RAINBOW SIX」で取り入れられている。

このトレーニングセンターは、正式名称をBLACK MESA Training Facilityといい、ちゃんと研究所内に存在する施設ということになっている。そのあたりの設定もストーリー重視のHALF-LIFEらしさが出ており、好感が持てる。

トレーニングで習得できる項目には以下のものがある。

- バイブを飛び越える(Jump)
- バイブをしゃがんでくぐる(Duck)
- 大ジャンプをする(Duck+Jump)
- 横を回転させて渡る(Use)
- 前進を押して溝を渡り、道を走る(Forward)
- 前進を押して溝を渡り、道を走る(Use+Backward)
- 前進を押して溝を渡り、道を走る(Forward)

- ライトをつけて真っ暗な道を通る(Flashlight)
- ダメージを受けた方向が分かるレーダーの確認
- ガイガーカウンターの確認(これが表示されていると、10秒ごとにライフが減る)
- 警備員や博士と話す(Use) (警備員は話すと、近くのドアを開けてくれる)
- 乗り物に乗る(Use)



# シングルプレイで検証するHALF-LIFEの実力

プレイヤーを飽きさせない  
インタラクティブ性を追求したシングルプレイ

トレーニングが済んだら、早速実際にシングルシナリオをプレイしてみよう。ストーリーを重視したHALF-LIFEならではのこだわりが感じられ、芸の細かさに驚くこともしばしばあるはずだ。ここではストーリーの序盤を例に取り、制作者の行き届いた配慮を感じさせる演出の数々を紹介する。

## 何か疑問に感じたら Use itemキーを使おう

まずはゲームのスタート地点、研究所の受付のところから。警備員と研究員が受付にいますので近寄ってみよう。警備員は何かやら忙しそうにモニターとマニュアルらしき本を見ながら、キーボードを操作している。ときどき首を振っているのは、何かトラブルでも起きているからだろうか。近づくとの定、数分前にトラブルが発生したとのこと。今は修復作業を行っているようだ。受付カウンター越しにUse itemキーを使用して警備員に話しかけてみたが、忙しのか相手にしてもらえない。研究員も同様だ。試しに裏に回ってキーボードをたたいてみた。すると、途端に警告音と共に赤いランプが点灯。警備員に怒られてしまった。

そこを離れて辺りを見渡すと、部屋の隅に何かの機械が置いてあるのので近寄ってみよう。ここでUse itemキーを使ってみよう。機械の上からノート型のパソコンが出てきた。どうやら重要なものらしく、すぐに研究員が飛んできて、そのノートパソコンを格納してしまった。またボカをやってしまったようである。

本筋とは関係ないことが多いが、このように、こちらの操作に対して即座に反応が現れるので、ついで、いろいろと試してみたい。ストーリーが展開すると、このインタラクティブ性が重要となる場面が出てくる。このDAY ONEのバージョンでは、全員に話しかけたり、すべてのスイッチを押さなくても、なんとかクリアすることはできた。しかし、思わぬところでつまづかないために、何か異質に感じる場面に出会ったら、Use itemキーを押すくせをつけておこう。

キーボードからの入力から一歩離れたいと、その場にいるキャラクターが「まわりのことをがしめるか？」など、いろいろと試してみたい。

## 緊張感を醸し出す 効果音とシームレスなマップ

ゲームを進めるために奥に見える廊下へと出た。途端に、足音が受付にいたときは違う音に変わった。床の材質によって足音が変わるようになっているのだ。そういえば、受付に入る前のゲートでは鉄板の床になっていたの、金属的な響きの足音がしていた。細かいところにまで気を遣って、仮想現実の世界を、より現実らしく表現しようとしているのがよく分かる。最近では、「SIN」や「SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION」でも、こういう凝った効果音を聞くことができる。

さらに奥へと進んでいくと、画面中央に「LOADING...」の文字が現れた。マップが切り替わるようだ。UNREALではこの切り替わりで結構待たされた記憶があるので嫌な感じがしたが、心配は無用だった。ものの3.4秒で切り替わったのだ。これによってマップ間の継ぎ目はほぼなくなり、緊張を維持したままゲームが進められる。しかし、逆にそのためセーブを忘れてしまいがちであるが、そこは自動セーブという便利な機能が付いているので安心だ。



床の材質によって効果音を使い分けている。金属の床では、本当に金属を踏んでいるかのような重音が心地よく響いてくる。



# 序盤で必要になる HALF-LIFEの機密情報を公開

## モンスター

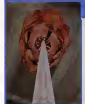
HALF-LIFEで登場するモンスターは、生理的嫌悪を感じさせる体形をした、人知を超えた存在である。特徴をよく知り、来たるべき戦いに備えてほしい。そのほかに、ここでは、敵兵士、研究所員、トラップの情報も併せて紹介する。

### Ball Squid



獲物を見えると叫んで突進してくる。また、少し距離が離れると、攻撃力のあるだまを飛ばしてくるやっかいなモンスター。

### Barnacle



天井にぶら下っており、その口からひも状の触手を垂らしている。それに触れると、引きずり上げられ餌食となる。目の前にひも状のものがいたら、上を見上げてみることをお勧めする。

### Rat



ねずみ。DAY ONEではHazard Courseで見ることができる。

### Rammy



研究所警備員。彼らに話しかけると、扉を開けてくれたり、一緒に行動して助けてくれたりする。攻撃すると、もちろん反撃してくる。いったん敵になると、扉も開けてもらえなくなるので仲良くしよう。9mm hand gunを所持。

### Scientists



研究所職員。ヒートをくれたり、回復の注射を打ってくれる。警備員同様、扉も開けてくれる。攻撃しても反撃はしてくない。

### Alien Garg

人型モンスター。かなりの射程距離がある特色の電撃を出す。2、3匹で行動していることが多い。



### Half-Life



飛び掛かって攻撃してくるザコキャラクター。ただ、集団でいる場合が多いので注意したい。小さいだけに見つけないで、近くにいると、「んきゅんきゅん」という音が出るので、存在は知ることができる。序盤では、この生物に襲われ、寄生された博士たちをたびたび見ることになるだろう。

### HoundEye



一見愛さうのある生物のようにも見えるが、その体からは想像できない超音波攻撃を仕掛けてくる。超音波を出す前に独特なガズを出すので、意外にこの攻撃は避けやすいだろう。近くに仲間がいる場合は、いったん仲間を呼びよせてから再度集団で襲ってくる。

### Cann Turret

自動小銃の砲台。赤いレーザーに触れると作動し、攻撃してくる。



### Cockroach



ちんちんかと床を這いずり回っているゴキブリ。踏んでしまえば倒せる。特に襲ってくるわけではない。

### V-12 Osprey



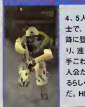
終盤に出てきて主人公を苦しめる爆撃機。倒すことはできないので、爆撃はひたすら避けるしかない。

### プラスチック爆弾



緑のレーザーに触れると、爆発する。発見したら、速くから攻撃して破壊しておこう。

### Military Turret



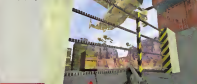
4、5人の小隊で行動する兵士で、DAY ONEでは中盤以降に登場する。物陰に隠れたり、連発して攻撃してくるので手こわい。同じ人間だが、主人公たちを始末しようとしているらしく、見つかるとうやうやだ。HK-MP5を所持している。

## DAY ONEで解析できた モンスター、武器、アイテム情報

### 個性を持った登場キャラクター

研究所職員など、登場するキャラクター(NPC)のAIは素晴らしい出来で、ほかのゲームでは見られないほど自然な振る舞いをする。NPC同士で会話をしていたり、独り言をつぶやいていたりするのだ。プレイヤーがその横を通り過ぎるときに、ゲーム特有の無意味な静けさがなく、日常的な雑音が聞こえてくるのである。

また、モンスターなどの敵は、攻撃のみではなく、群れをなして攻撃もしてくる。こちらが攻撃を仕掛けると、いったん引いてまた攻撃してくるのを、倒すのが一筋縄では行かないのである。



# 武器

製品版にはロケットランチャーや火炎放射器も登場するというが、DAY ONEではあまり派手で強力な武器は使用できない。唯一甚大な被害を与えられる手りゅう弾は、QUAKE IIのGRENADE(手で投げる場合)と同様に使いにくい。序盤では、かなり苦戦を強いられることになるだろう。



ハンマー (Hammer)



最初に手に入る武器。これでガラスを破ったり、扉を開いたりできる。もちろん、敵を攻撃することも可能だ。ちょっと頼りないが、装弾を手に入れるまではこれに頼るしかない。

## グレンハンドガン (Gren Hand gun)

18発装弾可能 / 最高250発保有可能



モンスターと戦って、あえなく殉戦した警備員から拝借することになる。しばらくはこの武器で乗り切ることになるだろう。Crosshairは小さな十字。

## ショットガン (Shotgun)

8発装弾可能 / 最高125発保有可能

1発あたりの威力は、DAY ONEで出てくる武器の中では最大だ。[DOOM]以来、ショットガンは3Dシューティングにはなくてはならない武器だろう。Secondary attackでは2発分の弾を使用するので、リロードのタイミングに注意したい。Crosshairは小さな丸。



Primary attack



Secondary attack



## 9mmマシンガン (9mm-MG)

50発装弾可能 / 最高250発保有可能



DAY ONEでのメインの武器となるのが、この9mmマシンガンとショットガンだ。この武器は1マガジンあたりの装弾数が多く、連射速度も速い。Secondary attackではGrenadeを発射する。Crosshairは大きな十字。

Primary attack



Secondary attack



## 手りゅう弾 (RPG)

最高25発保有可能

パイナップル型手りゅう弾。Crosshairが出ないので、なかなか投げたい場所に投げることができない。もともと手りゅう弾に照準が出るというのが不自然と考えれば、こちらの方が自然でリアルさを追求しているとも言えるのだが、



## 対戦で重要になるリロードのタイミング

現在銃筒中のマガジン(カートリッジ)の弾がなくなると、弾を保有しているもリロードしない限り、銃は使用できなくなる。リロードにはReload weaponキーを使用するが、自動リロード機能に頼ることもできる。

9mm弾を使用するハンドガン、マシンガンでは、attackキーを押すことでリロードされる。リロードに要する時間は約2秒だ。ショットガンでは、弾がなくなった時点でリロードが始まり、8発すべて装弾するのに、約7秒がかかってしまう。ただ、装弾中に攻撃することもできるようになっているが、それでも2秒くらいの銃筒のロスがある。

対戦ではこのくらいの時間でも致命的である。武器の特徴をよく知り、常に弾筒中に注意を払わなければならないということだ。



画面右下に弾筒中の弾の数が表示される。現在の弾の装弾数は104発で、表示されている2秒である。

# アイテム

HALF-LIFEに登場する弾薬以外のアイテムは、拾うとすぐに消費され、ストックすることはできない。多くのアイテムは無造作に置かれておらず、意味のある場所に配置してあるので、探しやすいはずだ。



## 9mm弾カートリッジ



補給数17発。9mmハンドガンとマシンガンに使用できる。

## 弾薬の弾マガジン



補給数50発。カートリッジと同様、9mmハンドガンとマシンガンに使用できる。

## 弾丸



補給数12発。ショットガンで使用可能。

## 手榴弾



補給数5発。

## Grenade



補給数5発。DAY ONEではHazard Courseにしか出ない。

## Med-Kit



Lifeを15回復できる。壁掛け型はUse itemキーを押している間、一定数まで回復が可能。

## 壁掛け型



## Shield-Energy

Shieldを15回復できる。壁掛け型はMed-Kitと同様に、Use itemキーを押している間、一定数まで回復可能。



## 壁掛け型



## HALF-LIFEは3Dサウンドをサポート

### A3D対応サウンドカードがあれば見えない敵が察知できる

HALF-LIFEを楽しむ上で忘れてはならないのが、3Dサウンドの最新API「A3D 2.0」のサポートだ。A3D 2.0は、サウンドのサンプリングレートが従来の22kHzの8音同時出力から、48kHzの16音同時出力に拡張され、さらに「Wavetracing Environment Acoustics」(WEA)技術を用いたサポートしている。WEAとは、反射音や遮断音といったサウンドを表現するための技術で、狭い空間内で壁に跳ね返って聞こえる音、壁を隔てて聞こえてくる小さな音、壁や床の材質による音の変化などが表現できるようになった。

A3D 2.0をサポートするサウンドカードは、11月下旬に発売されるダイヤモンド・マルチメディア・システムズの「Monster Sound MX300」(以下、MX300)が最初の製品となる。MX300は、従来のMX200と比べて、ウェーブテーブル音源が最大64ボイスから最大320ボイスに基

大されているほか、DVDビデオのAC-3サウンドのデコードが可能になっている。今回、このMX300のα版が入手できたので早速、HALF-LIFEをプレイしてみた。

舞台となる研究所内は狭い通路と鉄板で組まれた足場が多いため、自分の足音が壁に跳ね返って反響音となって聞こえてくる。また、閉じられたドアの向こう側にいるモンスターの叫び声がかすかに聞こえるなど、見えない敵を事前に察知することも可能だ。圧巻なのは、モンスターが吐きかけてきた酸性のど液が自分の靴をかすめていったことが、音で体感できることだ。グラフィックだけでは表現できないリアルな恐怖感を、3Dサウンドで楽しんでもいい。(編集部)

A3D 2.0をサポートする Monster Sound MX300。製品には HALF-LIFE (レベル制限付き) と RECOIL (フルバージョン) がバンドルされる予定で、実売価格は1万5,000円程度が予想される。



モンスターにだ液(酸性の液体)を吐き掛けられ、そのど液が自分の近くをかすめて飛んでいくさまを音で感じることができる。

# TRPGの感覚を忠実に再現 真の冒険がここにある

## Baldur's Gate™

「BALDUR'S GATE」は、AD&Dの世界を見事に再現したスケールの大きいネットワークRPGだ。12月号の緊急特別プレビューに引き続き、今月から3ヵ月連続で気になるシステム、データ、そして攻略情報をあますところなくお伝えする。第1回はキャラクター作成をメインに、ゲームをスムーズに始めるための知識をお届けする。

### 会話によって物語を紡ぎ出す RPG本来の面白さがここにある

「ULTIMA ONLINE」が1997年に初めて登場したとき、ネットワークRPGというジャンルに音気が響き、そして没頭した。その影響はあまりにも大きく、1年たった今、後を追うように多くのRPGが発売されようとしている。中でも、ひときわプレイヤーの注目を浴びているのが、今月から3ヵ月連続で特集する「BALDUR'S GATE」(以下、BG)だ。

20年以上上の長い歲月、プレイヤーに愛されてきたテーブルトークRPG(以下、TRPG)「ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS」(以下、AD&D)。BGは、このシステムをそのまま移植し、コンピューターRPGとして完成させたものだ。従って、ゲームの進め方もAD&Dと同じく、クエスト(使命、依頼)の達成がメインとなる。人々の言葉に耳を傾け、うわさの中から真実を読み取り、仲間と力を合わせてより大きなクエストを達成していくわけだ。戦闘で得られる経験値は、クエストで得られるそれに比べると、非常に低く設定されている。また、最初は非常に死にやすいので、戦闘でレベルを上げるにはクエストの何倍もの努力と時間が必要となる。そのため、ほかのコンピューターRPGにありがちな、淡々と戦ってアイテムを取り、経験値を稼ぐ作業のような遊び方は存在しない。

自分の身分が別世界の物語を紡ぎ出す、正統派のTRPGをネットワークで体験できるゲーム、それがBGなのだ。歴史に裏打ちされたストーリーの深さと重さでは、どのゲームにも引けを取らない。

### 冒険の幕開け 自らの限された過去を探して

主人公、つまりプレイヤーはGorionの弟子として20年余の間にCandlekeepの島の中で暮らしてきた。不穏な動きの多い世界の中で、賢い威厳に満ちたCandlekeepの安全が保証された聖域だったのだ。Gorionは、あなたを貴族の子供に育て、さまざまな知識を授けたが、ただ一つ、あなた自身についてだけは話さず語らなかった。そのため、あなたは自分の過去について思い悩むことになった。ここ最近、貴父Gorionはあなたと距離を置いて振舞うようになった。何やら深い理由があるようだ。しかし母をみて、答えがでてくることはなかった。時が来れば話してくれると信じて待つていたが、あなたは貴父の突然に、何かに大きな変化が近づいているような予感がして不安になった。この物語は、そんなある日のCandlekeepから始まる。



クエストを受けたり、自分の行動を決まったり、BGでは会話が重要な要素となる。このあたりにTRPGらしさがあるだろう

### BGのシナリオを支える AD&Dの確立されたシステム

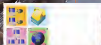
AD&Dと、その初級者向けの「DUNGEONS & DRAGONS」(以下、D&D)は、20年以上もの間多くのゲーマーに愛されてきている。かの「WIZARDRY」シリーズの能力値システムなど、多くのコンピューターRPGにも影響を与えた。

その面白さは、キャラクターの職業、種族、使用できる武器防具、呪文といった膨大な選択肢がプレイヤーに用意されていることにある。さらに、4面体から20面体までの6種類のダイス(さいころ)を振って攻撃や行動の成否を決める。一種のばくち感覚も魅力だ。もちろん、プレイヤーが無限の自由度を持ち、仲間同士で会話で物語を進めていくTRPG本来の面白さも持っている。

実は、BGにはAD&Dの進め方もなく大きなシステムの一部が移植されただけだ。それでも半歩可なりRPGでは太刀打ちできないほどの深さと情報量がある。BGのプレイは、クエストの達成と戦闘、そして報酬とレベルアップに集約されるが、確立されたシステムと壮大な冒険の旅がプレイヤーを飽きさせない。BGでは、すべてのプレイヤーが冒険者となるのだ。



これからプレイヤーも、ゲームマスター用のルールブックとマスター用のデータブックを揃えて、自分だけの冒険の旅を始めることができる。TRPGらしいゲームがここにある



#### Information

開発元: Interplay Productions社

販売元: セガエンタープライゼス

最低価格: セガPCユーザーサポートセンター  
047-380-6441

価格: 9,800円(本体価格+税別)

OS: Windows 95/98

CPU: Pentium 120MHz以上 (Pentium 160MHz以上推奨)

メモリー: 16MB以上(24MB以上推奨)

ビデオ: DirectX対応、VGA1MB以上(2MB以上推奨)

HD容量: 200MB以上(200MB以上推奨)

CD-ROMドライブ: 4倍速以上の併装必須

サウンド: DirectXに対応したカード

対応API: DirectX

備考: セガPC用として開発された日本版のCDで動作しませんが、

発売時期: 12月10日(金曜日)1998年

©1998 Interplay Corp. All rights reserved. Interplay is a registered trademark of Interplay Productions. Baldur's Gate is a trademark of Interplay Productions. BALDUR'S GATE, DUNGEONS & DRAGONS, AD&D, and the D&D logo are the trademarks of TSR. All rights reserved.



## Baldur's Gate

正しい装備がわが身を救う  
Inventory画面を知り尽くせ

ここでは、ゲーム中に頻りにアクセスすることとなるInventory(装備)画面について説明しよう。コンシューマー機RPGやほかのネットワークRPGのとはまったく違う、アイコンだけの画面にとどまらずプレイヤーも多いだろう。しかし、BGでは装備はとても大切な要素となっている。Inventory画面を使いこなすことがよりよい冒険の旅を送る第一歩なのだ。

## 表示される各アイコンの意味と使い方

開始時の主人公は、いくつ能力値が高くても普通の人間と強さは変わらない。凶悪なモンスターたちと戦って生き延びるには、武器や防具を正しく装備し、武装強化しておく必要がある。その設定を詳しく行うのが、Inventory画面だ。

画面上には、所持とアイコンが並んでおり、持ち物に関する情報が一度に分かるようになっている。が、情報満載な分、初めてプレイする人には

少々分かりにくいことも確かだ。ここでは、プレイヤーの好みで振りまかれるInventory画面と、徹底的にアイコン化されたマウスのクリックのみで事足りるシンプルな操作系について説明していこう。まずは、このInventory画面を見てほしい。



## 1 システムアイコン

マップの移動、文書の確認、セーブロードなど特定のアイコンで知られる。このアイコンはパネルの上から5つ目までのアイコンで通常のゲーム画面にも出てくる。いつでも使用できる

## 2 QUIVER(矢筒)

1マスに20個ずつ、最大80個まで矢をストックできる。矢を消費する場面に応じてここに矢を入れる。できれば最大数をいつも入れよう

## 3 指輪

いずれ1個ずつ、2個まで装備できる。マジックアイテムがこれに分類される

## 4 下半身の装備

足環、ブーツなどに分類される

## 5 AC(アーマー)マーク

防力を表す。防具が小さいほど防力が低い

## 6 QUICK WEAPONS

すぐ戦闘に使えるように手元に表示されている。Quickによって持ち替えが速く、両手剣など複数の違う武器を置くのもいい

## 7 杖

Closeによって装備できる。また、両手剣の装備を行っていても両手杖で構える

## 8 HP(ヒートポイント)

下から赤い、上から青のHPを表示

## 9 QUICK ITEMS

ここにあるアイテムは、ゲーム開始してすぐ使うことができる。Futuristick、Magic Wandがここに

## 10 上半身の装備

左から右へ、頭、肩、腕、手、胸、腰、足、下半身の装備

## 11 パネル

ヘルム、サード、ガードの装備

## 12 メッセージ画面

アイテムが変更されている(Items Changed)などの場合は、メッセージがここに出る

## 13 バックパック

すでに持ち物欄の「アイテム」はここに収められている。右の欄で持ち物の名前を、右下の数値で現在の所持数、無制限の持ち物を付けたとき自動的に持ち物欄に追加された方がいい

## 14 GROUND(地面)

いまだに持ち物欄で表示されている。ゲーム画面に置かれたとき、地面に置かれたとき

## 15 休息アイコン

休息を始める。HPと魔法の回復ができる。ただし、その分が回復する。休息、眠りが続くときは回復が速くなる

## 16 キャラクター

キャラクターの属性を詳しく、アイテムやバックパックのドロップで表示する

## 17 武器

武器の属性を詳しく、アイテムやバックパックのドロップで表示する

戦いで窮地に陥らないために  
装備に関する基礎知識

装備についてアドバイスをいくつかしておこう。装備の仕方によってACは変化し、ダメージを受けにくくなる。前衛の戦士系のキャラクターに優先的にいい装備をさせよう。序盤にうまく装備アイテムを手に入られれば、ACは10~10まで下げられるはずだ。

次に魔法使い系のキャラクターだが、BGでは魔法使いは決して前衛に出てはいけなことを肝に銘じよう。よほどのことがない限り魔法使いのACは最低の10。雑魚モンスター相手でも致命傷を簡単に受けてしまう。直接戦闘は戦士たちに任せよう。また、戦士たちを援護するなら、QUICK ITEMにMagic Wandをセットしておく。Wandは貴重なアイテムではあるが、ただ持っているだけでは意味がない。どんどん使おう。

一方、直接戦闘をするキャラクターは、QUICK WEAPONに最大数の武器を準備しておくようにする。武器はある程度使い込んでいてと突然壊れ



て、Broken Weaponというがらくたになってしまう。このとき、ほかの武器が準備されてないと素手攻撃をするはめになったり、Inventory画面を開いて新たな武器を装備するロスが生じる。準備しておけば、キャラクター選択→QUICK WEAPONアイコンから武器を選択→攻撃対象を選択、の3クリックで素早く戦闘に復帰できる。

簡単にはあるが、操作についても説明をしよう。すべての動作はマウスで行われる。行きたい場所をクリックするだけで(左右どちらでも可)。Dの開け閉め、会話、攻撃対象選択、宝箱開けなどはすべて左クリックで行う。

呪文だけはキャラクターを選択後、下のパネル中ほどにある呪文アイコンを選択し、さらに呪文を選択する。この世界では、魔法使いにこそ素早いマウスと鍵盤が求められるのだ。また、右クリックは通常、アイテムや呪文の解説をみるときに使用される。かなり詳しいのでよく目を通しておこう。



ゲーム画面では、キャラクターの属性や所持アイテムがパネルの右側に表示される。左から3~5番目にQUICK WEAPON、右から2~4番目にQUICK ITEMが表示されている



装備するアイテムは、アイテムメニューで右側のパネルに移動する。右側には、1マスに20個ずつ、最大80個まで矢をストックできる。矢を消費する場面に応じてここに矢を入れる。できれば最大数をいつも入れよう

# ゲーム展開を大きく左右する キャラクター作成ガイド

いよいよお楽しみのキャラクター作成について解説する。BGでのキャラクター作成は、後々まで影響する大切な作業だ。よく考えて、自分のプレイスタイルに合ったキャラクターを選ぼう。

## Class, Abilityなども細部まで設定可能 愛着の持てるキャラクターを作ろう

ゲーム開始時にまず現れるのが、キャラクターの設定画面だ。性別から名前まで、プレイヤーが決定しなければならない項目は七つある。順に紹介していこう。

ゲーム内ではキャラクターの属性はこのように表示される。経験値についてはよく住居を回って溜め、レベルが上がるまで[Statistics]ボタンから[Level Up]ボタンにアクセスし、属性値を調整させられる。



### ① Gender(性別)

性別は、男女どちらを選んでも能力に差はない。多少NPCの反応が変わってくる程度なので、好きな方を選ぼう。



### ② Race(種族)

選択できる種族には、Human(人間)、Elf(エルフ)、Half-Elf(ハーフエルフ)、Dwarf(ドワーフ)、Gnome(ノーム)、Halfling(ハーフリング)の6種類がある。それぞれの特徴は以下のとおり。

#### Human

一切の能力値の修正がない。あらゆる攻撃に対する耐性もない。しかし、最も成長の見込める種族。どの職業にも向いている



#### Elf

裸身で敵しような森の妖精族。体力には乏しい。CharmとSleepに耐性があり、暗視能力を持つ。RangerやThief向き



#### Half-Elf

HumanとElfの混血族。能力値の修正はないが、選択できるClassが最も多い。CharmとSleepにやや耐性があり、弱い暗視能力を持つ。どの職業にも向いている



暗視能力のある種族は、暗がりで最も反応を察知する。ゲーム上では、夜や暗い場所でも暗視能力を持つキャラクターを識別している。敵や味方を容易く表示される。戦闘や移動がしやすい

#### Dwarf

頑強な地の妖精族。体力に劣る。小柄なため大型の敵の攻撃を避けやすい。魔法と毒に耐性を持ち、暗視能力を持つ。戦士系向き



#### Gnome

Dwarfと同じ地の妖精族だが、さらに小柄な種族。魔法への耐性が高い。Multi-ClassでMageを含むものが、Illusionistがオススメだ



#### Halfling

小さく素早い種族。力は弱い。Dwarf、Gnomeと同様、大型の敵からの攻撃回避にボーナスが付く。魔法と毒に耐性を持ち、弱い暗視能力を持つ。盗賊系向き



# Baldur's Gate

## ③ Class (職業)

種族によって選択できるClassには制限がある。また、最初に選べる基本Class、Specialist-Mage、Multi-Classのほか、経験値を積んでから転職してなるDual-Classがある。

Dual-ClassとMulti-Classの違いは、成長の仕方や就けるRaceにある。Dual-Classは、Humanしか就けることができず、得た経験値は転職後のClassに割り振られるので、通常の速さで成長できる。ただし、転職前のClassの成長は止まる。一方Multi-ClassはHuman以外がなり、経験値は各Classで順列りされる。つまり、成長率は半分以上になっしょう。ここでは、スタート時に選べる基本Classを説明しよう。

### Fighter

重いうるいをまとい、武器で接近戦を行うことが得意な専業戦士。魔法は一切使えない

### Paladin

堅なる鎧いを胸に戦う聖戦士。Clericと同様に、ターンアンデッドの能力を持つ。Alignment (属性) はLawful Goodに固定される

### Ranger

森を駆け回る戦士。魔法術もできるが、スキルを生かせる皮ふりなど、軽装が望ましい。また、憎めないモンスターを退治でき、その種族への攻撃時にはボーナスが付く

### Cleric

僧侶として神に仕える神官戦士。重装備可能だが、刃の付いた武器は使用できない。僧侶系の呪文を行って、アンデッドを土に還すターンアンデッドの能力を持つ

### Druid

自然を信仰するCleric。防具は皮ふりいまでも身に付けられない。呪文は僧侶系のもので使いこなす。レベルが上がるとShape Changeで動物に変身できる

### Thief

身を隠しての攻撃や、かき分けなどの特殊能力を持つ。また、敵の背後から攻撃したとき、追加ダメージを与えられる



Thiefのくさくさ能力を受けは、夜の洞窟におびき込んで盗物を盗むことができる。しかし、洞窟に完全な静寂の静寂が出現して、下手をすると思わされてしまう。もし、空気を盗むなら盗物はちゃんと確保しよう

### Bard

有利な戦闘修正をパーティに与えるバトルソングの能力を持つ。中途半端な盗賊系Classで、Thiefと比較して盗賊系のスキルでは劣る。よろいに制敵は受けないが盾は使用できない

### Mage

広く全般に魔法の知識を深める魔道士。さらにSpecialist Mageという、一つの学識を極めるタイプのMageも存在する。この基本ClassのMageは呪文の習得に学識による制限を受けない代わりに、成長は遅いものになっている。よろしいは切望することができないし、HPも低いので、すぐ死んでしまう

## Specialist Mage

Mageの一極だが、専門とするSchool (学流) を8種類のの中から選択し、その分野の呪文の習得にボーナスを得る。開始時も、Memorized SpellとKnown Spellの数がMAGEより一つ多い。各Schoolは図1のような関係になっており、対極に位置するSchoolの呪文は一切習得できない。そのほかの点はMageと同じだ。Schoolと得意分野は表1のような関係になっている



図1 Schoolの関係図

八つの学流はこのように相関係数を持つ。得意分野について習得する能力は対極に位置する魔法は習得することができない



呪文を使うには、ただ知っているだけでなく、常に記憶と復習を繰り返さなければならない必要がある。Knownは単に知っている呪文、Memorizedは習得する準備が整った呪文、Spellbookは習得した呪文のリスト。スタート時のMageは二つの呪文を持っており、1日に一つだけ記憶と復習を覚えていく

表1 Schoolの特徴

名称	School (学流)	得意な呪文分野
Abjurer	Abjuration	石化、無効化などを防衛する
Conjurer	Conjuration	転移、魔法財宝を生産する、能力を強化する
Diviner	Divination	アイテムや人目の未来を知る、幻覚を製造する
Enchanter	Enchantment/Charm	魔法や呪文で、精神に働きかける
Illusionist	Illusion/Prestidigitation	幻覚や幻聴を造る、幻覚を造る
Invoker	Evocation	攻撃呪文と魔法の力を発生させる
Necromancer	Necromancy	生命力の与奪、命断るものを使う
Transmuter	Alteration	肉体や物質を変換する、新物質をつくらせる



BGでは、NPCも名前を持つ。Alignmentが必ずしも一致しない。この場合、Chaotic EvilのNPCがいじめられやすくなるという

## ④ Alignment (属性)

Alignmentは、キャラクターの性格を表す。社会的性格を示すLawful/Neutral/Chaoticと、個人的性格を示すGood/Neutral/Evilの組み合わせから全9種の性格が存在する。例えば、Chaotic Goodな存在はいいが社会的な規範にはとらわれない人間、ということになる。Alignmentは基本的に自由に選択できるが、制限を受けるClassもある。

## AlignmentはNPCに影響を及ぼす？

Alignmentがあまりに違うキャラクター同士でパーティーを組むと、なんらかの弊害があるようだ。Lawful Goodのキャラクターで、Chaotic EvilのNPCを連れていたところ、突然NPCが怒り出すという現象があった。サークルが緑から白に変わり、延々と「おれに敵意を！」話しかけるようになった。つまり、まともなことを聞かなくなってしまうのだ。

NPCについては、ほかにも野蠻な態度と疲労がたまってきたのか、言うことを聞かなくなるなどの状態が見られた。この現象については、もう少し調査した上で2月号以降に詳しく述べていく。

## ⑤ Abilities(能力値)

六つのAbilityをランダムで決定する。ADSDと同じく、基本的に最低が3、最高が18となっており、これにRaceによる修正が加わる。また、ADSDでは、「Fighter」にはStrengthが9以上必要など、Classによって条件値がある。BGでは先にClassを選ぶため、それを上回る値が自動的に出る。高いAbilityでプレイしたいなら、条件値の高いPaladin、Rangerを選んでおけばいい。

また、Abilityが高いとプラスの修正、低いときはマイナスの修正がある。特に、マルチプレイでAbilityが低いとパーティ全体の存亡に関わるので、REROLL(振りなおし)ボタンで、良い値が出るまで振り直すことをお勧めする。

また、低いAbilityでプレイする読者もそういないと思うので、以下はマイナスの修正については解説を省く。

### Strength

力の強さを表す。16以上は攻撃時の命中率やダメージに追加ボーナスがある。なお、戦士系のFighter、Paladin、Rangerだけは最大値18が100段階割れ、18/01から18/00までと100段階に細分化して表示される

数値	命中率	ダメージ
16	-	+1
17	+1	+1
18	+1	+2
18/01~90	+1	+3
18/91~75	+2	+3
18/76~90	+2	+4
18/91~99	+2	+5
18/00	+3	+6

黄色は戦士系のみに適用される



Abilityはランダムに割り付けられる。比較的高目の値が割り振られる。思ひ外指定のような、気に入らなければやり直そう。平均的な値は10~11だ

### Dexterity

素早さ、器用さを表す。15以上は遠隔攻撃の命中率やACにボーナスを得る。また、Thiefは特殊技の成功率に修正が加わる

数値	命中率	AC
15	-	-1
16	+1	-2
17	+2	-3
18	+2	-4
19	+3	-4

### Intelligence

知性を表す。Mage系Classが習得できる呪文のレベルに影響する

### Constitution

肉体の頑強さを表す。15以上はHPの上昇率にボーナスを受ける

数値	HPへの修正
15	1
16	2
17	+2(+3)
18	+2(+4)
19	+3(+5)

カッコ内は戦士系のみに適用される

### Wisdom

知恵を表す。これが高い僧侶系は1日に使える呪文の数が多くなる。例えば、開始時に覚えられた呪文数は下表のようになる

数値	魔法のレベル(魔法)
12以下	1
13	2
14以上	3

### Charisma

容姿の美しさではなく、人間的魅力を表す。BGではNPCへの印象を表すことになるだろう

## ⑥ Appearance(外見)

髪、肌、衣装のメインカラーとサブカラーを決定する。好みで選ぼう。衣装の色は後でも変更可能

外見は、ClassやGenderによっても異なるものが割り振られている。左は男/Dwarf/Cleric、右は女/Elf/Mageの例だ



## ⑦ Name(名前)

プレイヤーの身分の名前だ。好きな名前を付けよう。



キャラクターについての設定が終わった状態。AcceptをクリックすればBGの世界での冒険が始まる

## マルチプレイ時のお勧めパーティは?

シングルプレイでは、NPCがストーリーに従って仲間になるので、選択の余地はない。しかし、マルチプレイでは、お気に入りのキャラクターを各自で持ち寄ってパーティを結成できる。最大6人まで参加できるが、戦いにおいて有利と思われる筆者お勧めのパーティ構成を紹介しよう。

### 其の一 バランス重視型 臨機応変パーティ

- ① Human/Paladin
- ② Dwarf/Fighter
- ③ Human/Mage or Gnome/Illusionist
- ④ Human or Half-Elf/Cleric
- ⑤ Elf/Ranger
- ⑥ Halfing/Thief



種族と職業の相性を考えたバランス型パーティ。状況によってもRangerが前衛も後衛もできる柔軟性がある。防衛力の強いMageと守り切れ、弱体化に死傷は出ないだろう。また、①Paladinと④Clericでアンデッド部隊にも強い。

### 其の二 格闘重視型 持久戦闘パーティ

- ① Human/Fighter
- ② Human/Mage
- ③ Dwarf or Human/Fighter
- ④ Half-Elf/Druid
- ⑤ Dwarf/Cleric
- ⑥ Halfing/Bard



一種異様な編成だが、お勧めだ。僧侶呪文を使いこなせるキャラクターが2名いるので、治療呪文をかけながら長期戦に耐えられる。また、BGではClericも前衛にできるClassであるため、頑丈な⑤Dwarfを選択した。⑥Bardは、戦闘ではバトリングと背後攻撃で大きな助力となるだろう。

## Baldur's Gate

マルチプレイ戦術指南・初級編

BGの楽しみといえば、クエストやストーリーを、仲間と一緒にプレイすることができるマルチプレイに尽きる。ここではBGのマルチプレイで抑えておいた方がいいテクニックや知識について解説しよう。

シングルプレイならば自分のペースでストーリーを進めることができる。しかし、仲間と一緒に時には協力し、時には意見をぶつけ合いつつ物語を紡ぐのも楽しいものだ。BGに使われているAD&Dは仲間と楽しむためのシステムなので、ぜひマルチプレイを試してほしい。

マルチブレイは、ケーブル、モデム、IPX、TCP/IP  
の四つの接続方法をサポートしている。見知らぬ冒

険者と出会って旅をすることは少ないだろうが、心無い乱入プレイヤーにゲームプレイを乱されることがないというメリットもある。また、気心の知れた現実世界の仲間と異世界で行う冒険は、格別の楽しみや新たな発見があるだろう。

接続方法は12月号で紹介したので参照していただくとして、ここでは、BGのマルチプレイを楽しむために必要な基礎知識をいくつか紹介しよう。

## 指南1

マシンパワーに優れたプレイヤーを  
ホストにせよ

これはどのネットワークゲームにも共通の事項ではあるが、ホストプレイヤーが落ちると全員強制終了という可能性が非常に高くなる。BGでも、ホストがつぶれたら終わりだ。これを念頭においてホストとなるプレイヤーを決めよう。

## 指南2

メインキャラクターには  
死ににくいClassを選べ

ホストとなるプレイヤーが、メインキャラクター(真の主人公)を救うことになる。彼が死ぬとゲームが終了してしまうので、指宿1と指宿2は併せて吟味してほしい。ホストのクラッシュは全クラッシュを呼ぶように、メインキャラクターの死はそのままゲームオーバーと同義だからだ。では、どんなClassicにすれば、ゲームをより面白く続けられるだろうか。

ます、一撃死しただけで死亡がほぼ確定するMage系は避けた方がいい。ほかが守りを固めても、全員がメインキャラクターを完全に守り切れるとは限らないから、よく考えて決めるようにしたいと思う。

お勤めは、あまり主人公っぽいとは言い難いが、自身を治療できて重武装も可能なCleric。遠くから弓攻撃が可能であり攻撃を受けにくいThiefやBangerなども、



### 指南3

### 移動の前に隊列から固めよ

シングルプレイ時は自動的に陣列を組んで歩くことができるが、マルチプレイでは一面面に全員のなければならないという制約以外は、自由に全プレイヤーが行動できる。陣列をどう組むかは各人に任されているのだが、これが隊射時、射撃陣の要になることが少なくない。

陣列を破るためにプレザードといくと、強いキャラクターが部隊状況が  
良いときにわざと敵の前に進  
み出してしまったり、狭い道路  
に全員固まったり突進して混  
乱したりということがある。  
こんなときに襲われたら、大ダ  
メージを食らい、ひどければ  
死者が出る。命が、いやセー  
ブデータがいくつあっても足  
らない。

最もパーティにあった隊列を考え、あらかじめそのとおりに歩けるように打ち合わせをしておこう。気を付けることは、Mageなどの死にやすいキャラクターを守ることと、前方だけでなく後方からの敵も想定することだ。



## 指南4

マジックアイテムは惜しむべからず

BGでは、仲間が1人減っただけでパーティーの戦力は激減する。キャラクターの命の重さを感じてみたい。生き延びることに成功したら、戦いの目的となるのだ。

Potionなどの消耗品はQUICK ITEMのスロットに常備しておき、戦闘中に惜しまず使おう。Spellには詠唱時間があるが、アイテム類にはそれがない。即効果を表わすのが強みだ。なくなったら金をけちらずに市販で買い足すことを忘れずに。

また、ACを下げてくれるProtection Ringの類は、前面の戦士系に優先して装備させよう。打撃に弱いMageに装備しても、防御はあまりに上がらず、意味はほとんどない。



# BGの世界に浸りきろう

## 序盤のストーリーを完全に把握し

凝りに凝ったシステムで、どこまでもハマレそうなBGだが、たった一つ問題がある。それは、英語だ。しかも、ストーリー志向のRPGなので、どのセリフもやたらと長い。そして、頻りに現れる選択肢もこれまた長い。どれを選ぶとどうなるのか想像しにくく、理解するのは一苦労だろう。そこで、最初の街Candlekeepのクエストとストーリーを紹介する。冒険に役立ててほしい。

### 最初に降り立つ街Candlekeep 冒険の基本がここにある

ストーリーが語られた後、あなたの分身となるメインキャラクターはCandlekeep Innの前に立っているはずだ。壁画下のウィンドウには、最初はチュートリアルが現れる。また、会話や調べたもの、戦闘

の情報は今後ここに表示される。マップを自由に歩き回り、NPCと会話をしてみよう。ただし、中にはあなたの命を狙う悪人もいる。HPの低いキャラクターを作った場合は、じゅうぶん気をつけよう。

### Candlekeepタウンマップ



#### Candlekeep Inn

宿屋。長距離防衛の売り買いと鑑定もできる。また、ここで装備を整えよう

#### Priest's Quarters

僧侶の住居

#### Dreppinの牛小屋

Dreppinのクエストが受けられる

#### Temple of Oghma

寺院。Priest Spellの購入、寄付、Potionの購入ができる

#### The Storehouse

倉庫。Shankが主人公を襲う。Ret(ねずみ)もいる

#### Candlekeep

城の中は訪れさせている。Firebeardのクエストと関係のあるTethnoril、賢父Gorionはここにいる

#### Inner Grounds

賢人Alaundoの声を伝える歌い手たちがいる。歌の生徒するところは主人公にとって今はなさだ

#### Bunkhouse

ここでも主人公はCarbosという男に言われる

#### Barracks

鎧を纏う兵士住所。Hullのクエストに必要な薬、Dreppinの第二クエストに必要なantidote(毒消し)が手に入る

### 時間の流れに注意せよ

BGには時間の概念が存在する。ぼうっと立っているだけでも時間は刻々と流れている。昼と夜とでは、さまざまな変化が起る。

夜は眠って話の聞けないNPCもいるほか、フィールドにはモンスターがあらわれる。アンデッドは夜に現れることが多いようだ。これを利用して、ちょっとした経験値稼ぎと戦闘の練習をしてみようという。戦いが終わって休息を取れば、再び眠文を充てることができる。朝になっていて時間の調整にも便利だ。

### 不思議な伝承歌の内容とは?

⑦には、Voice of North, West, South, East, そしてChanterというそれぞれの5人がいる。彼らは伝説の賢者Alaundoの予言を歌で伝える。訳文を紹介するので、主人公の秘密とこの歌のなぞを推測してみると物語に深みが増すだろう。なお、主人公と関係するかが分からない。

#### Voice of North

影が地に降り立つ時、神なる主は祈しき者のこくとく人としてわれらと共にあらん。偉大なる者Alaundoはかく語りき。

#### Voice of West

Dalesの地にいさかきがあるふれし時、北のとかがけが炎と燃えたぎる怒りを伴って来らん。偉大なる者Alaundoはかく語りき。

#### Voice of East

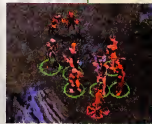
城築る時代に、疫病のごとくいなこの群れのこく東から大いなる災いなすもの至らん。賢き者Alaundoはかく語りき。

#### Voice of South

霧が地をさまよひ、その目覚めに疫病や災厄が覆き、災厄が遭ったことを知る民はすべからず病に倒れるさためにあらん。賢き者Alaundoはかく語りき。

#### Chanter

殺りくの王は僞れん、しかしその死はさだめによって新たな幾千もの死をさらに生み出さん。幾千の死の通り道には涙とんがあらん。賢き者Alaundoはかく語りき。



夜と昼とは現れるモンスターの数、種類が異なる。+モンスターは夜に出現することもあるので、夜間の探索が有利な場合がある



# Baldur's Gate

## NPC紹介 & クエストガイド

### A Firehead Elvenhair

Candlekeep Inn1階にいる。8に  
いるTethorillに預けたIdentity  
のスクロールを返してほしい。  
クエストを達成すれば、お礼に  
主人公にProtection from evilを  
かけてくれる。説文は後が明けるま  
まで有効



### B Hull

裏坊して剣を忘れてきたらしい。後  
の課場所から西側にあるBarracks  
に行き、右側のベッドの足元にある  
箱から剣を取って来てやろう。お礼  
に10GPもらえる



### C Fuller

話し掛けて選取肢2を渡さず、Cross  
bow Boltを持って来てほしいとい  
う。①でBoltを買ってこよう。わが  
が3GPの出費でそれ以上の報酬が  
手に入る。自分で買に行けばいい  
のに……



### D Winthrop

情報のおやし。この街でいちばん  
奥になるNPCかもしれない。カー  
ソルを合わせてもinnkeeperとしか  
表示されないが、名前はWinthrop  
というらしい。ほかのNPCの会話内  
容から分かる



### E Dreppin

Phylidiaが忘れていた本を返して  
ほしいと頼んでくる。本は、牛が  
いる近くに被み上げられた牧草の壁に  
隠されている。本を 届けた後  
Dreppinの元に戻ると、牛の糞が  
悪いのでantidoteが欲しいと頼  
しいクエストが発生。これはHullのク  
エストを同時にこなしているなら、後の玉箱からす  
て手に入っているはずなので簡単だ。しかし、  
報酬はない



### F Phylidia

忘れて来てしまった本を持って来て  
ほしいと主人公に頼む。届けたとお  
礼にgemをくれる



### G Reevar

血座のRatを退治したはずなのに……  
……と話し掛けてくる。中に入っ  
てすべてのRatを退治すると5GPの報  
酬をくれる



### H Shank

主人公が5に入ると、話し掛けてく  
る。選取肢が登場するが、どれを選  
んでも結局はあなたに頼み掛けてく  
る。また、この家の中にいるRatと  
も戦うことができるので戦術の練  
習をしてみよう。多少の経験値稼ぎ  
にもなる



### I Garbos

Shank同様話し掛けてきて、主人公  
の金を狙う。騎士系とCielicなら初  
期装備でも十分な。ほかのクラスで  
は後ずすかもしれない。不安なら、  
宿屋で武器防具をそろえてから勝負  
をしよう。MageならSleepをかけて  
眠らしてから攻撃すればいい。家  
の外玉箱からは、15GPが手に入る



### J Imoen

主人公の幼なじみのThief。好奇心  
旺盛で、街の外に出たくてたまらな  
いらしい。街を出た後、最初に仲間  
にできるNPC。養父Gorionが主人  
公を呼んでいたと教えてくれる



### K Gorion

主人公を20年間にわたってわが子と  
して育ててきた人物。強大な魔力を  
持つ賢者だ。主人公を呼び出したの  
は、ある理由のためにすぐに2人は街  
を離れなければならぬためだった。  
彼に従ってすぐ出発するか、少し待っ  
てもらって準備を整えるかよく考えよう



## 町を出ると…… 波乱に満ちた冒険の始まり

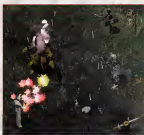
Gorionに準備ができたかと答えると、2人は長年  
暮らしたCandlekeepの街を去ることになる。何か  
悪いことが近づいているらしい、城門前で、彼は  
「もしものことがあれば、Friendly Arms Innへ赴き  
旧友KhalidとJaheiraを頼れ」と告げる。そして、街  
を出たところでGorionの悪い予感的中してしまう  
のだ。

狂暴なモンスターの群れが2人の前に立ちふさが  
り、「おまえの資力を奪せ、そうすればお前は傷つけ  
ない」とGorionに語り  
掛ける。何も知らない  
あなたに何の用がある  
のだろう。なぜ命を  
狙うのか? Gorionは  
申し出を拒否し、わが  
子を通がすため狂暴  
な団にただ1人で  
立ち向かう。かたうは  
ずのない戦いと知り  
ながら……。



戦闘は必死で争う。すぐに倒されようという  
Gorion。すぐに出でるべきならいざいざ、上  
の階へ、準備は必要なら2を渡す。下の2  
は理由を問うために

わが子を守るため、強大な魔力を誇るGorion  
……では、Mage MephistoとSleepが2つ  
の呪文を同時に使っている。しかし、後の  
1を持っていかぬよう魔法はなかった



両敵とも、安全な場所を避けられず主人公  
を脅かすに十分な

戦いは、養父が怪物どもに引き裂かれる悲惨な結  
末を迎えた。たった1人残されたあなたは、Friendly  
Arms Innにいる養父の友人を頼るしかない。忠告に  
暮れるあなたの前に、なんと幼なじみのImoen  
が現れる。どうしても街の外の世界を見たかった  
彼女は、こっそり2人の後をつけて来ていたのだ。  
当然、Gorionの最期も目にしてしまう。会話次第  
では彼女を仲間にすることもできる。1人で旅をする  
も、友を連れて行くのもあなたの自由だ。そして、新  
しい冒険の旅が始まる。



いかにして倒すか  
と、準備した貴  
族の持っている手  
を渡す。それだけ  
に成ることを知ら  
ない。このことが  
安全な旅のために  
貴族のアイテムは  
必要

2月号ではもっと突っ込  
んだBG攻略と冒険指南を  
紹介する。それまで自らの  
力で倒す、難易度を切り開  
いていってほしい。わが  
と夢中にも多いだろう。  
諸君の道に光あらんことを。

# 近未来の中東を想定した 迫力のフライトシミュレーター

# F-22 TOTAL AIR WAR

Digital Image Design社の優れた技術力とゲーム性でシミュレートされた「F-22トータル・エア・ウォー」は、フライトシミュレーター史から見てかなり完成度の高い出来に仕上がっている。前作の「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」にダイナミックキャンペーンが追加され、対戦機能も強化された。長く遊べるタイトルだ。

## 基本戦術システムガイド

### EMCON システムとステルス

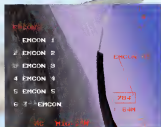
EMCONとは、前作「F-22 エア・ドミナンス・ファイター」からのレーダーに代わる概念で、ステルス性と探知・防衛能力のバランスを調整するシステムのことだ。この装備は、隠密作戦を実行するために必要とされる。EMCONには五つのレベルがあり、数字が大きくなるほど探知・防衛能力が上昇し、数字が小さくなるほどステルス性が上昇する。

ステルス性と探知・防衛能力は相反するものなので、状況によってこのバランスをうまく取る必要がある。F-22に乗り込むと、この装備はオートになっているが、より有効に使うためには手動でEMCONのバランスを取る必要がある。設定を手動で変更するには、Eキーを押す。メニューが表示されるので、続けて数字を押せば、そのEMCONレベルに設定できる。6キーを押すと、オートに戻すことができる。

EMCONの具体的な活用例を紹介しよう。まずは敵機を遠距離で発見し、こちらがまだ敵に見つからないような状況の場合だ。この場合、

EMCON1に設定し、ステルス性を最も高めて敵機に接近する。敵機が射程距離に入ったら、EMCON3に設定して中距離ミサイルを一斉発射し（EMCONレベルが3以上でないと中距離ミサイルは発射できない）、すぐにEMCON1に設定して離脱といった戦術が考えられる。

EMCONレベルを的確に使いこなすことが、安全にミッションをクリアするカギとなる。ぜひ手動で積極的に使っていくようにしよう。



EMCONの設定画面。Eキーを押すと、この画面になるので、そこから数字で選択することでレベルを設定できる

### JTIDSとは？

JTIDS(統合戦術情報分配システム)とは、その装備を持った航空機すべての位置、レーダーで見た情報、センサーの情報などをネットワークで結び、再配信するシステム。これらの情報が、機体に装備されているディスプレイに地図として表示される。

コックピットの右下は三つの大きなMFD(マルチファンクショナルディスプレイ)があるが、マップ表示すると友軍機、敵機、地上車両、施設、艦船がすべて色分けされて表示される。表示されている対象をそれぞれマウスでクリックすると、さらに詳細な情報が表示され



中央のMFDに表示されるJTIDSマップ。ランボルギーニのマークで表示すると、その機名が表示される

行高度など)。

もっとも、このJTIDSですべての情報が見えているわけではない。JTIDS網に引掛かっている敵がいる可能性もある。油断は禁物だ。

AWACSやJ-STARS(統合地上監視用レーダーシステム)は、JTIDSに欠かせない存在だ。AWACSやJ-STARSは、ジャンボジェット機に強力なレーダーを装備したもので、そのレーダーで戦況全体を把握し、戦場のすべての航空機を指揮する役目を持っている。ときおり無線で迎撃要請や敵機の位置などを知らせてくれる。このとき、Y/Nキーで回答することもできるし、無線からAWACSコマンドを選ぶことで直接コンタクトを取ることもできる。



J-STARSのAWACS画面。ここからすべての戦況情報を把握できる

強力なレーダーを装備したJ-STARS/J-STARS AWACS。



### Information

開発元 : Digital Image Design社

販売元 : イマジニア株式会社

問い合わせ : イマジニア株式会社

ユーザーサポートセンター  
03-3343-8800

価格 : 1万8000円

OS : Windows 95/98

CPU : Pentium 168MHz以上  
Pentium 200MHz以上推奨

メモリー : 16MB以上  
(32MB以上推奨)

ビデオ : 800×600ピクセル、16bitカラー  
(AGP対応32768ピクセル推奨)

HDD容量 : 70MB以上200MB以上推奨

CDROMドライブ : 24倍速以上(8倍速以上推奨)

サウンド : Sound Blaster 16対応  
Microsoft Windows 95/98対応

対応ハードウェア : PC-9821、  
NXSシリーズで可

対応API : Glide、Direct3D

発売時期 : 11月27日

ビジュアルエディター3000本限定発売



## 独自の要素がキモになる戦闘手順ガイド

「F-22 トータル・エア・ウォー」(以下、TAW)では、EMCONやシュートリストといった独自の要素があるため、空

中戦闘の手順はほかのフライトシミュレーター(以下、FS)と異なる部分がある。最低限必要な手順を簡単に紹介しよう。

### センサー表示とターゲティング

素敵に必要なレーダーだが、TAWではレーダーを直接操作することはできない。これは、レーダーに直接関係する操作が完全に自動化されているためだ。ここがほかのFSと決定的に違うところである。

敵機の情報、レーダー、JTIDS、IRST(赤外線探知)センサーなどからのすべての情報が統合されて、防御MFD、状況MFD、攻撃MFDに表示される。レーダーは直接操作できないが、EMCONを可変させることによって索敵レベルを上下させることができる。

なお、PageUp/PageDownキーによってセンサー情報の表示範囲を手動で切り替えることができるので、うまく活用したい。EMCONが自動になっていると、この範囲がEMCONに合わせて自動的に切り替わる。攻撃する兵器はEnterキー(対地兵器はBackspaceキー)で選択できる。

HUD、MFDに表示されるシンボルの一覧。

HUD	MFD	
		シュートリストに入っていない目標
		シュートリストに追加された目標
		ロックオンしている目標
		発射された武装が追従している目標

### 対空ミサイルの防御

対空ミサイルに対抗するには、EMCONレベルを5にすると良い。こうすることで、自動でそのミサイルに対応したチャス、フレアを散布したり、ECM(ジャミング)によって敵のレーダーをかく乱するといった防御装置が最大の効果を発揮するようになる。

ゲームレベルがEasyなら、EMCON5でちょうどした回避機動をとれば、すぐ警告がおさまるミサイルのロックが解除されるだろう。

レベルがNormalの場合は、それでも被弾する可能性が高い。ミサイルの方向を防御MFDやF3キー(撃たれたミサイルをバッドロックでできる)で確認して、ミサイルの進路に対して垂直になるように機首を向け、その上で速度を高く保てば回避しやすい。速度を高く保つほどミサイルを振り切りやすくなる。

レーダー誘導ミサイルならこれで良いが、赤外線誘導ミサイルの場合は推力を上げ過ぎないようにしよう。推力が高いほど、F-22の排気やエンジンの熱がミサイルに捕捉されやすくなる。

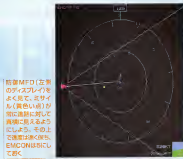
敵機をロックオンするには、あらかじめその敵機をシュートリストに入れる必要がある。Tキーを押すと、機首の向いている方向にいる複数の敵機が、まとめて自動的にシュートリストへ追加される。このとき、コンピューターが攻撃優先順位を計算してシュートリストに入れる機と入れない機を振り分ける。

ここで初めて敵機をロックオンすることができる。C/Xキーで、ロックオンする対象をリスト順/逆順に選択しよう。射程に入ったらSpaceキーで発射だ。

実際に操作してみると、シュートリストに目的の敵機を素早く確実に入れられるので戦闘に大きく影響が出てくるのが分かる。自動でのシュートリストの登録ではうまくいかない場面もあるだろう。

シュートリストの登録は手動でもできるようになっている。Zキーで任意の敵機をバッドロックして、Sキーでその選択した機体を登録することができる。ちなみにシュートリストはJキーでクリアすることができる。

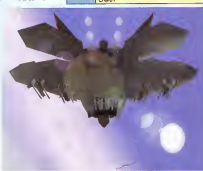
特にHardレベルでは、このあたりの回避がシビアになってくる。急降下などを取り入れて、できるだけエンジンを使わずに回避できる速度を保つこと。また、至近距離で発射された場合は、被弾でうまく回避しなければならぬ。とにかくHardレベルでは高度なテクニックが要求されるのである。



防御MFD(左側のディスプレイ)をよく見て、ミサイル(黄色い点)が接近し続けると機頭に入るようになる。その上で速度を高く保てば、EMCON5にしておくと良い。

シュートリスト操作表

キー	アクション
T	選択兵器のシュートリスト作成
S	現在のバッドロック目標物、自分のシュートリストに追加する
M	現在のバッドロック目標物、敵機のシュートリストに追加する
U	シュートリストをクリア
C	シュートリスト内の攻撃優先順位をロックオン(正順)
X	シュートリスト内の攻撃優先順位を逆順(逆順)
Z	バッドロック対象の機体との切り替え
Shift+O	既読発射機、攻撃目標を自動変更する/しない



機内に搭載されているミサイルは、2番タリオンを1回発射すれば減らない。1番目と2番目では発射される。

### シリアスな近未来が舞台 F-22の先進的な装備を駆使せよ

TAWは、F-22を操縦できるFSである。F-22は、従来の戦闘機にはない先進的な装備(ステルス技術)を備えている。レーダーに探知しにくくなる形状と電波を吸収する外装を持つことで、敵からの探知を極力避けて隠匿行動がとれるようになっているのだ。

TAWの舞台は中東の国々で、F-22がアメリカ国内のみならず、各国へ輸出され始める21世紀初頭の緊張感みなぎる近未来が想定されている。主力であるF-22はもちろん、AWACS(空中警戒管制機)の運用も重視し、それらがかみ合った現代風のシステムを忠実にシミュレートしている。

# ダイナミックキャンペーンの魅力と ミッション遂行手順を徹底解説

TAWで新しく追加されたキャンペーンモードは、先代「EF2000」のものをさらに発展させた、魅力溢れるものになっている。ここではその魅力と、キャンペーンでの各ミッションの遂行手順を解説していく。

## 従来のFSとは一線を画すダイナミックキャンペーンとは

TAWのキャンペーンモードは何がすごいのか？それは、ほかのFSと大きく異なるダイナミックキャンペーンを採用していることだ。ほかのFSの多くは、あらかじめ用意されたシナリオをプレイするだけのものが多い。中には、ミッションの遂行状態などでシナリオが分岐したりするものもあるが、それでも基本的には用意されたシナリオをプレイするだけである。

FSで同じシチュエーションを何度もプレイすると、敵や味方の位置などを覚えてしまうために、新鮮味が失われてくる。攻略パターンもおのずと決まってしまうのだ。

ダイナミックキャンペーンは、これとはまったく違った手法を用意している。指令機関にAIを持たせ、そこから無数の各ユニット(航空機、艦船、地上車両、ミサイルサイトなど)に作戦を指示している。各ユニットは、その与えられた任務を実行に遂行するのである。

このシステムは、敵、味方、中立国すべてに適用され、マップ上で複数の勢力がAIによって戦われることになる。プレイヤーは無数のAI同士が戦っている中へ、1パイロットとして参加するという仕組みだ。

ダイナミックキャンペーンが面白いのは、戦果が常に後々の戦況に反映される点だ。例えば、敵の勢力のある軍事基地を破壊されると、そこはしばらく使用不能になってしまう。

それぞれのユニットは任務を持っているため、プレイヤーが爆撃任務で出撃すると、敵機以外にも護衛の機体が付いてくることもある。周囲を見渡すと、敵味方それぞれのユニットが、自分の任務を全うすべく行動しているのがよく分かる。

このような仕組みのダイナミックキャンペーンでは、まったく同じシナリオは生まれない。よって、飽きにくくてもなく何度でも楽しめることができるはずだ。



## ミッションへの参加方法

### War Room

キャンペーンシナリオを一つ選択して[New]をクリックすると、そのシナリオを開始できる。次に出てくるWar Room画面では、リアルタイムで時間が流れている。マップ上で、無数の航空機が動いているが見えるはずだ。

この画面では、現在の戦況などを把握することができる。実際にミッションに参加するときは、[Fly]を押そう。



War Roomのマップ画面。左のボタンで、戦闘ログやイメージといった細かい情報が見られる。

### Mission Selection

この画面でミッションを選択することができる。中にはDENIED(拒否)と書かれたものがあるが、これはプレイヤーのランクが低いために選択することができないミッションだ。それぞれの項目の下に黄色い飛行機のマークがあるが、これがプレイヤーの階級([Pilot Log]を押せば確認できる)より多いと選べないようになっている。ミッションを好成績で終了させると、階級は上がっていくので今我慢だ。

### ミッション項目の内容

ミッションの難易度で言うところ、CAP Interceptがいちばん簡単だ。最低限の任務が「指定されたポイントまで飛行して生還する」という条件なので、敵機を1機も撃破できなくても任務は成功させることができる。



#### ミッション項目の内容

CAP Intercept	指定された地点を100%以上、遠くを監視する
~Strike	爆撃任務
~Escort	護衛任務 指定された地点をAWACSと連携する
~Wing Weasel	爆撃任務を支援する。指定された地点まで支援する
AWACS Command	AWACS機に導く。指定された地点まで支援する

TOTAL  
AIR WAR

## ミッション遂行手順をマスターせよ

## CAP Intercept

実際に、「CAP Intercept」でミッションに参加してみよう。マウスでクリックすると、任務の内容や離陸基地、得られる得点などが表示される。

ここで重要なのが「必須任務」の項目だ。このミッションでは、「ウェイポイント3を通過」となっている。ウェイポイントとは、指定された航路のあるポイントのことを言う。ここで「MAP」ボタンを押すと、任務で飛行する航路が表示されるので参考にしよう。

準備ができたら任務開始だ。離陸後、航路に沿って進路を取ろう。操縦が面倒なら、Aキーを押せばオートパイロットで最適な航路を飛行してくれる。目的のウェイポイントに差し掛かると、自動的に次のウェイポイントが指示される。その際、Q/Wキーを押すことで、前後にウェイポイントの切り替えることも可能だ。

ウェイポイント3に差し掛かったら、その場をゆっくりと旋回して扇面を警戒しよう。EMCONは大きめに設定しておく、不意に敵機が現れたときでも対応しやすい。

あとは、燃料切れにならない程度に搜索して、敵がいれば交戦。最後にウェイポイントをたどって、離陸した空港に着陸すれば任務完了だ。先にも説



滑走路に到着した直後からスタートする。本来なら、エンジンにかけて滑走路まで前進しなければならぬが、Shift+Bキーでスキップさせることもできる

警戒地点のウェイポイント付近に敵機発見。扇面で広範囲を掃く。攻撃よく撃破しよう



明したとおり、CAP Interceptでは指定されたウェイポイントを通過して生還しただけでも、任務は成功とみなされる。だが、敵機を多く撃破したほうが得られるポイントも多くなり、昇進も早く近づくようになっている。



ミッションの進行状況を知りたいときは、テンキーの「[Del]」キーを押すことで表示できる。

## SEAD Escort

ランクがある程度上がったら、SEAD Escortなどもプレイしてみよう。Refuel Escortなどのミッションは、戦線後方での護衛なのでそれほど難しくはないが、SEAD Escortは爆撃部隊の護衛だ。敵勢力へ侵攻する爆撃機を護衛しながらの任務なので、敵機は多い上に、対空砲火の危険もある。必ずミッション開始前に、フリーフィングや航路のマップをよく確認しておこう。

飛行中は常にMFDに気を配り、護衛対象の位置をチェックしておこう。敵に襲われないようにするには、EMCONは3程度で護衛対象より数十マイルほど先行して飛行するといふ。

燃料にも注意しよう。前線では空中給油機をサポートを受けないからだ。巡航でのエンジン出力は80%以下に抑え、燃費の良い状態で飛行するようにする。

敵機を発見した場合、攻撃に出るかどうかが微妙な局面もある。もしやり過ぎてくれそうなら、わざわざ戦闘する必要はないのだ。下手に戦闘に入ると、新たな敵機がスクランブルしてきて、戦闘がどんどん

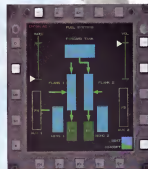
ん大きくなる可能性がある。ざりざりまで我殺しして、もし敵機が戦闘態勢に入ったようなら、すぐに迎撃に移ろう。このときは、できるだけ戦闘空域を爆撃機の航路から離すことも重要だ。

爆撃機が爆撃に入る前は、あまり立ち入りたくないようにしよう。敵のSAM(地対空ミサイル)やAAA(対空砲火)に狙われる可能性がある。敵の空軍基地が近くにある場合は、スクランブル離陸して行く敵機に注意しよう。

帰還時の護衛も忘れてはならない。このときは、特に後方に注意する必要がある。



MFDに表示される航空機は、次のように色分けされている。上図は自分のミッションに該当する攻撃機だ



システムMFD(テンキーの0-4キー)で所持の武器をチェンクすることが出来る

# 快適なマルチプレイを楽しむための完全接続ガイド

TAWの売りはキャンペーンだけではない。ADFからTAWにバージョンアップして、ネットワーク対戦も大幅に強化された。KALIでのIPX接続なら、従来よりも格段にスムーズな対戦が楽しめるのだ。

## 迫力のあるTAWマルチプレイ 新たに協力プレイも可能になった

FSでの年末の対戦は、TAWが流行りそうだ。この原稿執筆時の段階で、すでにKALIのTAISENサーバーではTAWのチャンネルに多くの人が集まり、英語版TAWでの対戦が盛り上がりつつある。

ADF、TAWのネットワーク対戦での面白さは、とっつきやすさと迫力のある演出、ゲーム性などが高いレベルでまとまっている点にある。

とても安定した動きを見せる機体は、簡単に扱える操作性を持っていて、FS初心者にも操作しやすい。演出も凝っていて、ダメージを受ける和除々に機体が壊れていく操作性が悪くなっている。また、敵機が至近距離にいると、音の方向でその位置が分かるようになっていく。

得点なども細かく調整されていて、ルールが分かやすく遊びやすい。とにかく対戦していて楽しいのがTAWシリーズの特徴だ。

しかし、ハイレベルな演出やグラフィックを使う以上、遊ば側にも高いCPUパワーが要求される。その点が、前作ADFの場合では対戦普及の足枷になっていたのは事実だ。現在では、ADF発売から1年が経過し、かなり高速なCPUが普及している上、実際にKALIでプレイした限りでも、より快適な対戦が楽しめるようになっていた。

その上、TAWでは対戦だけではなく、AIを相手にした協力プレイも楽しめるようになった。多彩なゲームモードを備えてパワーアップしたTAWで、ぜひマルチプレイの世界へ羽ばたいてほしい。

広範囲の戦闘フィールドのショット、手前側のF-22が遠くまで飛んでいく



絶好の射撃位置に付いた目標。機体の距離が

検知する方向が分かるからいい。一瞬で検知することもあるが、検知率が徐々に失われつつ連続検知しながら攻撃していくことも



## KALIで快適にマルチプレイ 設定方法を完全解説

TAWでの対戦は、KALIでのIPX接続を推奨する。TCP/IPでも遊べないことはないが、KALIで接続したほうが違いに快適に遊べるようになる。英語版開発元の Digital Image Design 社が公式にアナウンスしているわけではないが、TAWをKALIでのマルチプレイで、快適に遊べるように最適化したと思われる。

英語版TAWの[README.TXT]には、KALIを使って対戦するための特殊な方法が記述されている。その方法を用いることで、KALIでのインターネット回線を経由した対戦では、TCP/IPよりもはるかにスムーズに楽しめるようになるのだ。

TAWも前作ADF同様、同じバージョンであれば日本語版、英語版の違いに関係なく対戦接続ができる。もちろんこのKALIの特殊な設定方法も適用するので、ぜひ設定しておこう。

設定方法はKALIから[Games]—[Configure Menu]を選択し、パラメータを次のように設定する。



この図は、TAWをデフォルトのフォルダにインストールした場合の記述方法だ。ほかのフォルダにインストールしているときは、それに合うように書き換えてほしい

2行目のProgramは[F22.DAT]を指定する。通常だと、ここはゲームのプログラムである[F22.EXE]を指定するのだが、DATファイルを指定する点に注意しよう。

3行目のArgumentsでは、[DID=]の後にTAWのプログラムが置かれているフォルダを指定し、空白を一つ開けたあとにKALIと入れる。これが快適設定のためのポイントとなる。

4行目は、TAWのプログラムがあるフォルダのみを指定する。

以上の設定を入れることで、TCP/IP接続に比べて、はるかにスムーズな対戦が楽しめるようになる。あとはKALIの起動メニューからTAWを実行するだけだ。パラメータを間違っていると起動しない場合もある。

注意したいのは、上のようにロングファイル名を使っている場合、[Program Files]は[Program 1]といったように、MS-DOS表記(8文字表記)で記述しなければならない。



## 白熱必至のマルチプレイ 全九つのゲームモードを紹介

プレイヤー同士で対戦できるマルチプレイ。ゲームモードは九つから選ぶことができ、それぞれ使用できる装備やルールが異なっている。

TAWでは、破壊するターゲットごとに得点が違っている。地上攻撃ができるモードでは、それらの得点は高めに設定され、敵の基地に着陸すると大きな得点になる。逆に、操作ミスなどで地面に墜落してしまったときは得点が大きくマイナスされる。

チームごとの得点も用意されていて、対戦できる

FSとしてはルールがかなり緩り込まれている。得点で勝敗が明確になる勝負を競えるのが、TAWの対戦の魅力だ。

### マルチプレイのゲームモード

Canyon Chase	地形図で空白地帯を制し合える。空白からのスタート
Seaside Slaughter	海沿い、陸地側ミサイルで海中艦を撃ち合える。海中からのスタート
Mountain Madness	4チームに分かれての戦い。空中戦と地上戦の両方からスタート
Forest Fight	陸地側の空中戦。全員が同じ陸地側から開始する
River Battle	陸地側、陸地側ミサイルでのチーム戦。チームごとで言う港を使用
Battle For The Isle	フル装備でのチーム戦。全員が同じ陸地側から開始する
Battle For Lulu	2チームでの対戦。陸地側の1つに設置するターゲットの破壊を競う
Mountain Battle	2チームでの対戦。相手の基地を破壊すると大きなポイントになる
Base Attack	4チームでの対戦。相手の基地を破壊すると大きなポイントになる

## KALIでポピュラーなマルチプレイスタイル

### 1 on 1 Battle

1対1でドッグファイトの実力を競うゲーム。人数対戦が快適になった現在、あまりプレイされることはなくなったが、ルールが分かりやすいので慣れないうちはお世話になることも多いだろう。人数がそろわないときなども、このモードならプレイできる。普通はForest Fightなどのマップで同じ消走路から離陸し、数マイル離れたら、お互いのチャットでの合図と共に戦闘を開始する。

また、空中からスタートするマップの場合は、乱戦を楽しむことができる。倒しても倒しても、次々と近距離にほかのプレイヤーが現れ、休む暇もないほどだ。TAWでは、対戦のマップに乱入することができるので、ときおりほかのプレイヤーも入ってくることもある。ここで1時間も飛んでいけば、かなりドッグファイト技術が身に付くことだろう。



1対1の戦いはドッグファイトの真髄。お互いに、あのすばらしい戦術を競い合っていることだろう

### 2 on 2 BD (Base Defence)

KALIのTAISENサーバーでいつも行われているのが、この2対2のゲームだ(回線状態が良い早期などは、3対3の対戦ができることもある)。

主にMountain Battleが使われる。2対2で相手から自分の基地を防御しつつ、相手の基地を爆撃するというこの対戦は、攻守の配分が重要となる。

戦略的には、空中戦で1機が敵2機を引きつけ、もう1機がそのすきに全速力で爆撃に向かうという方法がよく使われる。チームチャットをうまく使って、僚機と素早くコンタクトを取ることが重要だ。

また、この対戦で使われるマップは起伏があるので、低空を這うように飛行すると、レーダーに捕まりにくいという特徴がある。従って、爆撃に出るときは、低空飛行をマスターしておくことや、敵の基地に直接向かわず、回り回りで回り込みながら、侵入して不意打ちをかけるのだ。この場合、もう1機は自分の基地で防御に専念しよう。

なお、BDでは敵の基地に着陸すると、非常に大きな得点をもたらす。チャンスがあればぜひ挑戦してみよう。



低空を這うようにして敵基地に向かう。BDで重要なポイント、1機が相手の基地に注意しなければならぬ

制空権はわれにあり  
マルチプレイの興奮に酔え



敵基地を1台で牽制し、もう1台が敵基地のタイマンで戦う。危険なプレイスタイル

# 仲間との連携を生かして 協力ミッションを遂行せよ

TAWのマルチプレイは対戦だけではない。AIを相手に、多人数で協力してミッションを遂行することもできる。対戦のスリルとは、また一味違った面白さをきつと味わうことができるだろう。

## 回線状態に応じてCo-opミッションを選択

協力プレイが楽しめるのは、Co-opミッションだ。Co-opミッションは10種類用意されており、どれもがミッションとしてよく作り込まれている。ただ、インターネットを使った場合は、快適に遊べないミッションもあるので注意しよう。特に、敵が10数機も同時に出て来るようなミッションでは、接続状態がおかしくなったり、ゲームの進行がコマ送りのようになっていたりするものがある。

### Co-opミッションの内容

Scud Busters	ミサイルランチャーの破壊
Egyptian Strike	航空軍司令部の破壊
Escort Airlie	友軍機の護衛
Airfield Denial	敵軍飛行場の空爆
Rescue CAP	敵空軍部隊の上空支援
Naval Strike	対艦攻撃
Air Force	SAM(地対空ミサイル)の制圧
Scramble!	スクランブル(緊急発進)
Morning Raid	空中哨戒と戦術部隊の攻撃
Strike Sen's	SAMの制圧(空中哨戒あり)

プレイしやすい  
Airfield Denial  
ミッション。難易  
度はHardにしてお  
くと敵のたえが  
あってバランスが  
良い

いちばんお薦めなのが、Airfield Denialミッションだ。爆撃地点までは、敵機がそれほど多く出て来ないの、少々回線状態が悪くても快適に遊ぶことができる。また、敵軍飛行場の空爆任務なので、滑走路施設や駐機している航空機などのターゲットがたくさんあり、爆撃をじゅうぶん楽しめることができるのも魅力だ。

ほかのミッションでも、回線状態が良ければ楽しめるものがあるので、早朝などにぜひ試してもらいたい。



## 爆撃の快楽を共有できるAirfield Denialを攻略

実際にAirfield Denialを攻略してみよう。滑走路に出たら、一緒に接続しているプレイヤーがきちんといるかどうかを、チャットで確認する。全員が確認できたら、離陸。ウェイポイント2に向かって飛行する。

目標のウェイポイント5までは、敵機は出て来ない。編隊を組んだら、全員がオートパイロットに入るといいだろう。目標まではかなりの飛行時間がかかるので、Shift+Tキーで時間の流れを早めると良い。これができるのは、ゲームサーバーのホストだけだ。従って、ホストが時間を早めるときには、周りの人に了解をもらってから操作したほうが良い。

ミッションでは、F-15が先行して敵軍の飛行場を爆撃する。その後、プレイヤーたちのF-22が4機で総攻撃をかけるという具合だ。ちょうど爆撃するころには、敵のMIG-29がスクランブル離陸して来ようとする。離陸した直後の、速度が遅いうちを狙い目だ。

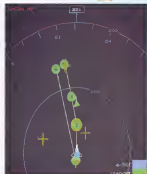
爆撃の際には、低空に降り過ぎないように注意する。敵のSAMとAAAはとても強力なので、AGM-65で遠距離から全部破壊して、安全が確保できたら無誘導爆弾で爆撃するのが理想だ。もし失敗してSAMとAAAが残ってしまったら、高々度からの急降下爆撃に切り替えよう。



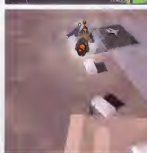
敵軍飛行場ではMIG-29の4機がスクランブル離陸しようとしている



AGM-65空対地ミサイル発射の瞬間。まずはAAAとSAMを壊さないとまずい



ウェイポイント5が空爆地点だ。F-15爆撃機は一定先に空爆地へ向かっている



F-15のCGIユーザーが敵軍爆撃機のランチャーへ空爆を誘引

# TOTAL AIR WAR

## Custom Combatでオリジナルの協力ミッションを作成

Custom Combatでは、63種類の航空機、31種類の地上車両、36種類の艦船すべてを自由に組み合わせるミッションが作成できる。シングルプレイでは最初のメニューに表示されるのでおなじみだが、TAWではマルチプレイでも協力ミッションとしてオンライン上で楽しむことができるのだ。

方法は、接続画面でゲームサーバーのホストがCustom Combatを選択すれば良い。ホストがこれを選択した瞬間から、クライアント側の画面には「サーバー待機中」と表示される。ホストがミッションの設定を終えるまでは、ずっとこの画面で待たされるが、慌てずに待機していよう。

このモードでは、敵機の数やスキルを簡単に調整できたり、対地攻撃などもできるので、連携の練習には最適だ……と言いたいところなのだが、一つだけ致命的な問題がある。

それは、敵機がすべてホストを狙ってきて、クライアント側にはまったくお構いなしなのである。もちろん、ホストが撃墜されたときは、ようやく敵機もクライアント側に攻撃のやいばを向けるのだが、なんと現実味のないミッションになってしまうのは事実だ。

しかし、Custom Combatがまったく使えないと言っただけでもない。ホストが逃げに徹して、仲間との

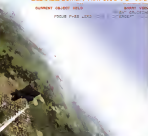
連携をうまく取りつつ、クライアント側に撃墜させるといった練習には最適だ。また、撃墜された後は、僚機の動きを迫力のSmart View(いろいろな視点で映画のように戦況を縦覧できる)で見ることが出来る。僚機の動きを見て、勉強するの也不错い。



Custom Combatの作成画面。地形や時間帯も設定することができる



僚機の戦況をSmart Viewで見るのも一興だ



## どちらも捨て難いGlideとDirect3D

TAWでは、インストール時にGlideを使うかDirect3Dを使うかを選択することができる。特にGlideは、アンチエイリアス(表示されるオブジェクトの輪郭のドットを目立たなくする)をオプションによって設定することができ、表現力の高い表示が可能だ。

一方、Direct3Dは景の表現が優れている。Glideで表現される画は薄くかすみがかかった程度だが、Direct3Dでは雲に入るとほとんど視界が真っ白になり、Glideとはまた違った臨場感を味わうことができる。Voodooファミリ-

チップを搭載したカードを持っている方は、当然のようにGlideを選んでもしるだろうが、ぜひ一度はDirect3Dも試してもらいたい。Direct3Dは使用するビデオカードによって表現力の違いが出るので、もし、Voodooカードとほかの2D/3Dカードを兼用している方は、GlideとDirect3Dの両方を試してみるのもいいだろう。



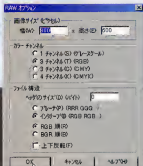
Glideはアンチエイリアシングが強力。機体の縁のジャギーは抑制される

## スクリーンショットの撮影方法

前作ADF同様にTAWでも、Glideを使用する場合はShift+F12キーを押すことによって、スクリーンショットを撮ることができる。撮影したスクリーンショットは、TAWのインストールフォルダ下のPROGRAMフォルダに、拡張子がRAWのファイルとして保存される。このファイルを開くことができるアプリケーションでスクリーンショットを見ることが

できる。

RAWファイルには画像のフォーマット情報が入っていないので、いずれのアプリケーションで開くときにもパラメータを聞かれることだろう。参考までにPaint Shop Pro(日本版)でのパラメータを紹介しよう。ほかのアプリケーションソフトでもこのパラメータを入力すれば開くことができるはずだ。



Paint Shop Proでの設定例。画像サイズはゲームで選択した解像度に合わせてください

# ただアゲるネット

## THE XENOLOGY CRISIS

## The Xenology Crisis

タイトルどおり、無料で遊べる国内外のネットワークゲームを紹介するこのページ。今回も、2本のゲームを紹介する。1本目は、TXC STAFF制作の「THE XENOLOGY CRISIS」。SF的な世界観を持った異色のRPGだ。システムは未完成だが、今後のバージョンアップに期待できそうだ。 文/杉山淳一

ひっそりとしたBGMに包まれた異世界  
どんなドラマが始まるのだろうか

### 個性的なキャラクターを自分の好みに設定できる

「THE XENOLOGY CRISIS」(以下、TXC)は、フィールドタイプのRPGだ。10月現在のバージョンは0.82。この数字が示すように、未完成の部分が多いβ版である。しかし、この時期から参加するということは、創世期の目撃者になることもある。

約5MBのクライアントソフトをホームページ(<http://www.softvoid.com/xenology/dload.html>)からダウンロードしてインストール・実行すると、自動的にサーバーにアクセスする。オープニングタイトルが表示され、MIDI演奏によるドラマチックなBGMが流り出す。

ロードが終わると、キャラクターメイキングのウィンドウが現れる。ここではハンドルネームのほかにも、性別と人種、髪の色や肌の色、トップウェア、ボトムウェアのカラーを、それぞれ11色から選択できる。ここで組み合わせれば5万5,584通りにもなり、外見から自分の個性を主張できる。

### チャットのBroadcastモードで仲間を見つけよう

キャラクターメイキングが終われば、いよいよ冒険の始まりだ。しかし、いきなり街のメインストリートに放り出されてしまい、何をしたら良いのか分からない。また、β版のためノンプレイヤーキャラクター(以下、NPC)は何も言わない。とりあえず建物に入り、階段で地下に下りると、いきなり怪物が現れて殺されてしまった。復活した場所は病院で、看護婦さんに話し掛けたら体力を回復させることができた。NPCの中では、この看護婦さんと、ショップの店員だけが言葉を話せるようになっていくようだ。

再び街を歩いていくと、チャットウィンドウにメッセージが出ている。チャットは画面に表示されるキャラクターへの直接会話と、マップ上のすべてのキャラクターにメッ



地下にはモンスターが多いので、まずはしっかり武装しよう。terrainの別々にある地形を右にみると、たくさん宝物が転がっている場所がある

ージを伝えることができるBroadcastモード、特定のだけに伝える秘話モードの三つがある。早速Broadcastモードで、マップ上にいるであろうほかのプレイヤーに対して呼びかけると、「Kavefish」と名乗るプレイヤーが病院に迎えに来てくれた。

座布団に座って話していたら彼も初心者のようで、共に街を探索してみる。しかし、先程の地下室の入り口で「ここを下りたら、すごい化け物が居てやられた」と説明すると、「じゃ、ちょっと入ってみる」と言い残して下りていったまま、Kaveは帰って来なかった。しばらくすると、チャットウィンドウに「フラッシュユース。Kavefishの遺体が下水道で発見された」と表示された。だから「Danger!」だった止めのたに。さらばKave。

死んでも復活できるけれど、装備していた武器やアイテムは失ってしまう。冒険を続けるには、武器を買うお金が必要だ。お金を稼ぐには街を出て、フィールド上に落ちている宝石を拾い、ショップで換金する。このフィールドには難がうじゃうじゃしているの、とにかく逃げて、貯金しよう。

まだこのゲームの目的は明らかになっていないが、開発者たちは、今後希少アイテムやクエストを増やしていくそうだ。今後のブラッシュアップに期待しよう。

### ハマリ度ランキング 銀メダル

キャラクターデザインやBGMが、シナリオと連動すれば面白くなるだろう。タイムラグは少ないが、残念ながら操作性はいまいち。移動はキーボード操作よりもマウス操作のほうが楽だけど、クリックしすぎて指がつかないように。



キャラクターメイキング画面。外見は選べても、ステータスは全じない

#### Information

OS Windows 95  
CPU Pentium 95  
メモリ 64MB以上  
ビデオ 800×600ドット  
HD容量 10MB以上



無一文で通商すると、病院のそばに居るShadow 5を倒すと、TXCの開発スタッフで、いつもBroadcastゲームのアドバイスを送っているのだ

# ワヘッド

## WARHEADS

2本目に紹介するのは、Totalplay Software社制作の「WARHEADS」。順番にミサイルを撃ち合って戦う、シミュレーションバトルゲームだ。豊富な種類のミサイルは、それぞれ多彩な攻撃効果を発揮する。個性溢れる、それぞれのミサイル攻撃を駆使した対戦は、結構奥が深い。



### ミサイルで宇宙戦争 4、5人での対戦が快適

その昔、Apple IIやMac用で大迫お互いを撃ち合うゲームがあった。げけの上と下に1台ずつ砲台があり、2人でそれぞれの発射角度と火薬の量を操作しながら、撃ち合うというのだった。「WARHEADS」は、その宇宙戦争版とも言えるゲームだ。

プレイするまでの手順は、ほかのTEN対応ゲームとまったく同じ。TENのクライアントソフトを、ホームページ (<http://www.ten.net/>) からダウンロードしてインストールし、無料アカウントを登録する。次にWARHEADSのホームページ (<http://www.ten.net/games/warheads/welcome.html>) からファイルをダウンロードしてインストールすれば、TENのチャットルームからゲームが起動できる。

砲台ゲームは2人対戦だったが、このWARHEADSでは最高10人まで対戦できる。しかし、6人以上のゲームではサーバーの負荷が大ききようで、3ターン目に来る前にゲームがフリーズすることが多い。チャットで何人かのプレイヤーと話したが、4、5人での対戦がちょうどいいようだ。

仲間がそろってゲームをスタートすると、まずは各自の防衛システムを設定する。防衛システムは、ダメージを軽減するシールドなど5種類がある。設定できるタイミングはこの時だけなので、慎重に決めよう。

この発は、順番に1回ずつミサイルを撃ち、ライバルを壊しまくればいい。50種類あるミサイルは、威力も違えば価格も違う。プレイヤーは、それぞれが同じ金額のクレジットを持っていて、威力の大きいミサイルばかり使っていると、後にクレジット不足でミサイルを撃てなくなってしまう。持久戦になると思ったら、安いミサイルを使い、短期決戦を目指すなら高威力なミサイルで勝負しよう。

もっとも、対戦ではほとんどのプレイヤーが派手なドンパチを好むようで、ルール設定での所持金はいくらでも最大限の9900になっている。



日本時間のテレビ朝日タイムに、ロビーにいるプレイヤーは10人ほどジョインしやうタイミングである

### ミサイルの仕組みと 使い方をマスターせよ

ミサイルには、単純な爆弾のほかにも連射できるものや、ビリヤードの玉のように何回かバウンドするものなどがあり、見ていて飽きない。もちろん直射すれば丸撃ちなので、1発目は安いミサイルで射程を測り、発射角度とスピードを決めたらでっかい「本番ミサイル」をぶちこむのが戦いの基本だ。

ミサイルの命中率は、とても重要だ。上級者や対等に打ち合うためには、試射の必要が無くなるように、ミサイルをうまく命中させる撃ち方をマスターしなければならぬ。彼らは、いきなり強力で高価なミサイルを撃ち込んで、相手にヒットさせるという先手必勝パターンで来る。この戦法への対策としては、防衛システムにシールドを設定するか、唯一自機の移動に使えないミサイル「KICK OFF」を使って、被弾しにくい場所に移動するのが有効だ。

もう一つ重要なのは、ミサイルが惑星の引力の影響を受けやすいこと。マップ上に描かれている惑星は、大きさに比例した引力を持っていて、ミサイルのコースに影響を与えるのだ。

この引力の性質を選手に使えば、惑星の裏側の敵へ向けて、ミサイルを回り込ませるというウルトラG的な攻撃も可能になる。また、ミサイルは惑星自体も破壊する威力を持っているので、近くにある惑星に穴を掘って、そこに隠れるという策当もできる。

ゲームスコアはポイント制で、勝利条件はもちろんランキングでトップになること。スコアは、ライバルを倒したときと、画面上に配置されたポイントメダルをゲットしたときに加算される。

単純なシステムながら、武器をカスタマイズする機能も付いていて、初心者から上級者までが一緒に遊べるバランスのよい作品だ。



勝利のかぎは「引力」にあり  
50種類のミサイルで相手を狙い撃て

### ハマリ度ランキング 銀メダル

だれでも簡単にルールが覚えられ、直感だけで遊べる手軽さは良い。ただ、サーバーが不安定なものが多い。のんびりとチャットを楽しみながら、10人でのマルチプレイを、安定した状態で遊べる日が楽しみだ。



### Information

OS	Windows 95
CPU	Pentium 50MHz以上
メモリー	16MB以上
ビデオ	PCI対応SVGAビデオカード
サウンド	DirectX対応サウンドカード
セテム	14.4Kbps以上

画面右下に出てくるパネルの操作のすべてである。左から順に、全マップ、武器の選択、移動時間とミサイル発射ボタン、そして内蔵と出力設定だ

# Sid Meier



## PIONEERS ON THE DIGITAL FRONTIER

ジャンルを開拓したゲーム界の巨匠たち

**The Sim-God reveals his stories  
and secrets of how to make  
people play all night.**

考えてプレイする  
「戦略シミュレーション」を生み出した巨匠

## Sid Meier

まだ戦略ゲームにリアルタイムやターンベースといった区分がなかったころ、何もない荒野から文明を築いていく「CIVILIZATION」というソフトが発売された。このゲームに熱中して、毎晩徹夜に追い込まれたファンやメディアは、このソフトのことを親しみを込めて「ゴッドゲーム」とかシンクゲーム(考えるゲーム)と呼んだ。

CIVILIZATIONの制作者であるSid Meier(シド・マイアー)は、ジャンルが何であれ、常にプレイヤーに考えることを要求するソフトを作り続けてきた。コンボットフライシミュレーションの父でもある彼のゲーム哲学を、このインタビューから読み取ってほしい。

1982年にMicroprose社を設立し、その後、世界中で100万本という当時空前のセールスを記録した「16 STRIKE SABLE」を開発。以後、秀逸なコンボットフライシミュレーターや戦略シミュレーションゲームを次々と制作し、名声を手にする。「SILENT SERVICE」「PIRATES」「GUNSHIP」「RAILROAD TYCOON」など、広いジャンルに渡る第一人者としても名高い。1996年にFiraxis Games社を設立し、翌年「GETTYSBURG」を手掛ける。現在は同社理事兼開発部長ディレクターとして、「ALPHA CENTAURI」の制作開発をしている。

子供のころからの思いをゲーム化した  
GETTYSBURG!

**Play Online** (以下、PO) マイアーさんの仕事を端的に示す言葉というのが見つからないのですが、本当にいろいろなジャンルでご活躍されていますね。

**Sid Meier** (以下、SM) 他人のことはあまり考えず、「自分が遊んで面白いゲーム」の制作に専念してきた結果なのかも知れませんね。

**PO** 現在は何をされているんでしょうか。

**SM** ブライアン(Brian Reynolds、現Firaxis Games社社長)が中心となって制作している「ALPHA CENTAURI」の制作を手助けしています。

**PO** 具体的な作業は?

**SM** そうですね、ゲームって最初の10分から15分間の立ち上がりが重要だと思うんですよ。特に、あ

の手の掛かりは、最初にどれだけプレイヤーを引き込むかに掛かってきますから、その辺りをテストしています。

**PO** いちばん新しい作品にあたる「GETTYSBURG!」から今回のインタビューを始めますが、このソフトはどういう経緯で制作することになったのでしょうか。

**SM** たいしたことではないんですが、子供のころから歴史に非常に興味があり、父親にもらった市民戦争の本の挿し絵をループを使って眺めてました(と本棚から、テーブルで補強された古く厚い本を取り出す)。

**PO** GETTYSBURG!についてマイアーさんは、よくそのころの経験についてお話しされますが、市民戦争というテーマはずっと温めていたものな



# Sid Meier

んですか。それならなぜ今まで作ってこなかったんでしょうか。

**SM** 確かに、市民戦争を題材にしたソフトは昔から作ってみたいと思っていましたが、この挿し絵のような状況を作り出すのに技術がまだ追いついていませんでした。この挿し絵のような各戦の雰囲気、広い戦場のいろんな場所で個々の人間が戦う様子を再現したいと、ずっと思っていたんです。

**PO** (挿し絵を見ながら)ほんとと、GETTYSBURG! そのままですね。このゲームをプレイしたときに、敵の動きを見て、「さすが、マイアー作品だな」って感じました。思考ルーチンのよさが光ってましたね。

**SM** でもあれ、本当は偶然だったんです。

**PO** えっ? 今褒めたところなのに……。

**SM** (笑)プログラムして、アートと合わせて最初に動かしてみたら、ビックリするくらいうまくいったんですよ。押したり引いたり右からう回してきたり……。Firaxis Game社を設立して8ヵ月くらいでリリースしたじゃないですか。急いで作りましたし、その割にはよくできてびっくりしてました。

## “ワイルド”とあだ名された 元空軍パイロットとの出会い

**PO** マイアーさんはMicroprose社を創業した1人でもありますね。

**SM** 大学を卒業して、システムアナリストとして企業に勤めていたころ、営業部門にいつも自分がパイロットだったころの自慢話をしているやつがいたんです。ある日そいつに、「戦闘機好きなんだってね。おれも好きです。コンピューターでゲームも作ったんだよ」なんて軽く話しかけられた。ふっふふと「そりゃいいね。会社作ろうか」って返答してきて、あざんとしちゃったんです。

**PO** ビル“ワイルド”スティーラー(Bill Stealey、現Interactive Magic社社長)さんのことですね。それでMicroprose社を設立したんですか?

**SM** うーん、まだほとんど名前だけだったけどね。以後、しばらくは本職と掛け持ちしながらのサイドビジネスに過ぎませんでした。

**PO** スティーラーさんとの関係はどうでしたか?

**SM** いじコンビだったと思いますよ。僕は1人ゲーム制作が好きだった。彼は金もゆけに興味があったから。ラスベガスとかのゲームセンターに2人入って、「RED BARON」っていうアーケードゲームで遊んだんですが、いつも空軍時代の話をしたやつだったから、その時も敵機をいくつ打ち落としてい気がなってきたんだよね。で、僕の番が来てプレイしはじめると、彼よりもっと撃ち落とせました。

**PO** 彼の反応はどうでした?

**SM** 「おれ、元エースパイロットだぜ。例でだよ」

って不思議がってたんで、「横で見てたらこのゲームの穴が見えたよ。要はドッグファイトで絶対に後ろに回れられないじゃない」って教えてやりました。彼は納得して、そのころからコンピューターゲームにも一目置くようになりました。そして、本格的なスタートを切ったのです。

## コンバットフライトシミュレーターで 飛躍した1980年代

**PO** 1984年に制作された「SOLO FLIGHT」が第1作となるんでしょうか。

**SM** 実際のところ、ちゃんと売れたゲーム第1号って言ったほうがいいかな。

**PO** 以後、非常に精力的に活動されて「フライトシミュレーターの父」と呼ばれることもありますね。

**SM** 1986年に「F-15 STRIKE EAGLE」を制作したからですね。現在のものとは比較にならないですが、F-15のコクピットを正確に模倣したり、ターゲットに照準を合わせる行為など、今あるミッション形式のコンバットフライトシミュレーターの起源のようなゲームでした。

**PO** それ以外でも「SILENT SERVICE」は潜水艦シム、「GUNSHIP」はヘリコプターシミュレーターの先駆的な存在ですね。

**SM** GUNSHIPは特に思い入れ深い作品ですね。ポリゴンを使用したゲームで、アンディ・ホリス(Andy Hollis、現Jane's Combat Simulation社社長)とPC/AT互換機でいかにフレームレートを4.77にまで上げるか、なんてことを1日中話してました(笑)。

**PO** 技術という観点で見ると、GUNSHIPの前の「F-19 STEALTH FIGHTER」もそうですね。特に、カメラの使い方が好評だったんじゃないですか。

**SM** あのころ制作したトラッキングカメラは、今でも誇りに感じます。それまでは現代戦闘機のシミュレーターなんて、遠くの点にロックオンして撃ち落とすだけだったのですが、それでは遊んでも面白くなかった。で、相手の様子が見えるようにスクリーンの端にレーダーのようなカメラを付けたんです。その後、せっかくまでやったんだからってことで、カメラ視点を複数用意して、後ろからとか自分と敵機が同じスクリーンで見えるくらい離れた位置のものや、ミサイルと一っしょに飛んでいく視点も開発したんです。もともとゲームプレイが面白ければいいって、考えていたことだけ。今ではこのジャンルのスタンダードになっちゃいましたね。

## Sid Meier's GETTYSBURG!



アメリカの南北戦争を題材にしたリアルタイム戦略シミュレーション。GETTYSBURG!は南北戦争の激戦地となったペンシルベニア州の地名のことで、リンカーンが人民の、人民による、人民のための政治」と題された演説として知られている

## SOLO FLIGHT



1984年にリリースされた1人用プロペラ機のフライトシミュレーター

## F-15 STRIKE EAGLE

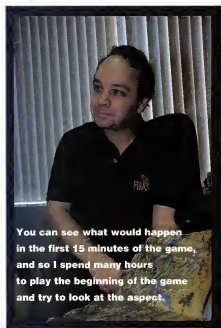


F-15戦闘機をモデルにしたフライトシミュレーター。国内では、PC-68013シリーズに移植され、システムソフトからリリースされた

## シド・マイアーのゲームグラフィ

年	タイトル名
1984年	SOLO FLIGHT (以下、Microprose製)
1984年	HELLCAT
1984年	FLYBY OF THE JUNGLE
1985年	SILENT SERVICE
1985年	NATO DIVISION COMMANDER
1985年	CONFLICT IN VIETNAM
1985年	CONFLICT IN EUROPE
1985年	CRUSADE IN ELPHOPE
1985年	DECISION IN THE DESERT
1985年	F-15 STRIKE EAGLE
1988年	SILENT SERVICE II
1987年	Sid Meier's PRIVATEER
1987年	RED STORM RISING
1987年	F-19 STEALTH FIGHTER
1988年	GUNSHIP
1988年	F-15 STRIKE EAGLE II
1989年	Sid Meier's RAILROAD TYCOON
1989年	Sid Meier's CIVILIZATION
1989年	Sid Meier's CONQUEST
1989年	CPU BACH
1989年	Sid Meier's COLONIZATION
1990年	Sid Meier's CIVNET
1990年	Sid Meier's CIVILIZATION II
1991年	MADIC: THE GATHERING
1991年	Sid Meier's GETTYSBURG! (以下、Firaxis Games製)
1999年	Sid Meier's ALPHA CENTAURI (UUU-7限定)

# Sid Meier



Sid Meier's PIRATES!



Mac版で大人気だったアドベンチャーRPG。カナル海で漂着した船と船を襲って戦うなど、アクションゲームの要素も持っていた

**PO** ゲームは3Dグラフィックを採用していましたが。

**SM** 技術的にはあのころの頂点だったんじゃないかな。ステルス機を扱ったことで、隠れながら飛行するという面白いゲームになりましたし、低空飛行でターゲットに追ったりと、現実的ではなかったのですが、何せあのころはステルス機がどんなものかだれも知らなかったところから。

**PO** えっ？ だれも知らなかったってマイアーさんも含めて？

**SM** そうですよ。ゲームが発売されたころはまだ政府が公式に発表してなかったから(笑)。随分後になって「F-19はそんな低空で飛ばないよ」って指摘されましたが、後の祭りでした。

**PO** 知らないのに作っちゃったんですか(笑)。何か適当なあ。

## PIRATES!は既製のゲームに対するマイアー流の答えだった

**PO** 「PIRATES!」はパソコン版のGOLDでしか遊んだことはないのですが、アドベンチャーかと思えばRPGのようでもあります。剣で格闘するアクションもありますし、物資のリソースマネジメントや船での戦闘は戦略ゲームの要素も濃い。マイアーさんの作品の中でも異色のタイトルですね。

**SM** 当時はRPGやアドベンチャーゲームが盛んだったのですが、PIRATES!はそれらのジャンルを自分なりに解釈して、「自分が冒険物語の主人公になるならこうでなきゃいけない!」って考えていった結果だとも思います。

**PO** あのゲームをどういうふうに関心したんですか？

**SM** 子供の心境に帰ってみたいときに、いわゆる冒険活劇映画にぞっこんになった記憶があるじゃないですか。海賊になってみたいとか、だれしも一度は思ったことってあるでしょう。私自身がどんな冒険をしたいかを考えたときに、金銀財宝を探したり、生き別れになった妹と遠くの街で再会したり、という船乗りのテーマが最良だと思ったんです。

**PO** ゲームを企画するときは、まずテーマを考えるんですか？

**SM** そうですね。そういうパターンが多いかも知れません。

**PO** PIRATES!は従来のアドベンチャーゲームと根本的に違う気もします。

**SM** 物を拾うとか、部屋を調べるといった行為がありませんからね。あのゲームはメニューゲームで、4択から答えを選んで進行していくというゲームプレイでした。

**PO** Mac用ゲームタイトルの中では、史上最高の売り上げを記録していると聞きました。

**SM** 私の考えに賛同してくれたユーザーが多かったということでしょう。

## ゲームの極意を集結させ止められないゲームとなった CIVILIZATION

**PO** 軍事もののゲームをあっさりやめて、その後は、「RAILROAD TYCOON」というゲームを制作されるわけですが、そのいきさつについてお聞かせ下さい。

**SM** あれはヨーロッパに旅行に行った時に、現地で走る列車を見て思い付いたんです。その前年に「SIMCITY」が発売されたのですが、大人として心から楽しめたのに、非常に感銘を受けました。

**PO** SIMCITYの影響があったんですか？

**SM** そう言えますね。街づくりではなく、鉄道経営で経済の帝王になるというゲームですが、感覚的には非常に似ていると思います。

**PO** 以後登場する一連の作品とは違って、リアルタイムでのゲームプレイでしたが。

**SM** 別会社と競い合うというアイデアは、リリースの数週間前に思い付いたものなんです。株主や株主たちの顔色をうかがわなければいけないし、鉄道だけでなく駅周辺の町の形成など、忙しいゲームでしたね。

**PO** 「CIVILIZATION」もRAILROAD TYCOONの延長にあると考えていいですか？

**SM** CIVILIZATIONのカードゲーム、SIMCITY、歴史戦略ゲームの「EMPIRE」、そしてRAILROAD TYCOONのアイデアがそれぞれ交じり合って生まれたと言っているんですよ。

**PO** この作品でゲームロック(あと1ターンだけプレイしようとする、止めることができなくなってしまう1種の中毒現象)という言葉が生まれましたね。

**SM** とにかくプレイヤーが熱中できるような仕掛けを工夫しましたからね。われわれがやろうとしたことは、七不思議の建立や文明の進化などを巧みに繰り交えることで、プレイヤーに自分がどれくらい進歩したのかを見極めさせ、プレイを続けていく動機を与えることだったんです。

# Sid Meier

**PO** このターンで今晩は寝ようと思っても、どんなイベントが発生していくので、止められなくなったプレイヤーがほんと多かったようですな。

**SM** CIVILIZATIONのせいで大学を留年したとか、会社でクビになったとか言われても困るけど、やっぱり他人の人生を任わしちゃったのかなあ。でも、そこまで考えすぎると僕のほうまで狂っちゃうから(笑)。

**PO** 冒頭でゲームは最初の10分が大切だというお話をされましたが、CIVILIZATIONについても言えますか？ ゲームは、何もない大地に降り立つ人間人からスタートしますよね。

**SM** そうですね。CIVILIZATIONは、そのいい例かもしれません。どのテクノロジーを発明していくべきか、開拓の方向やスピード、ユニットの生産などに気を配らなければなりません。後になればなんと、目を配る部分が増えますし、外交、戦争、建設の競争など、プレイヤーが休めないくらい幅広く展開していくようにデザインしたのです。

**PO** 開発中にゲームプレイなどで大きく変更した点はあったのですか。

**SM** 開発当時はもっとSIMCITYよりのゲームだったんです。マップ上で見ただけで分かるように文明が発達していく、というのがでした。農耕地を設けて耕したりと、ゾーンで区切る方式だったのですが、見ている時間が長いのが気になったのです。それも初期のデザインで、一つの街がただ大きく膨れ上がっていくだけではなく、別の土地に移住、拡散していたほうが面白いと思い付き、その辺りからいい手応えを感じるようになりました。

## スタイルではなく ゲームとしての面白さを追求

**PO** RAILROAD TYCOONはリアルタイムだったのに、なぜこのゲームではターンベースになったんですか。

**SM** CIVILIZATIONも当初はリアルタイムで文明の成長を競い合うというのがあったのですが、ターンベースのほうが断然面白いという判断で変更したんです。何もすべてがリアルタイムじゃなくてもいいと思う。

**PO** ネットワークゲームに対してかなり保守的な感じも見受けられるのですが、GETTYSBURG!のネットワークプレイは評価が高いですね。

**SM** ゲームの素質にあってからですよ。別にネットワークを否定してきたわけではないんです。

**PO** 「CIVILIZATION II」や「MAGIC: THE GATHERING」でも対戦モードを加える余地はあったんじゃないですか。

**SM** 難しいところですね。ゲームには多角的な面

で良さがあると思うんだけど、CIVILIZATION IIではとにかくゲームバランスの良さ、それから思考ルーチンをどう仕上げるかが重要課題だったんです。MAGIC: THE GATHERINGに関して言えば、プロジェクトが暗礁に乗り上げていたところに途中参加したんですが、とにかく思考ルーチンがひどく、これも優先順位を決めて制作する決断をしたのです。

**PO** ALPHA CENTAURIでは対戦モードが用意されていますね。

**SM** ターンベース制はもともとネットワークゲームには向かないと思っていたのですが、ここに来て、いいアイデアが生まれたのです。ターンベースでもここまでできるという証明になるでしょう。

**PO** ご自身のプロジェクトとしての今後のプランは？

**SM** まだ言えないけど、今までにない幅分と違ったものになると思うよ。

**PO** ある雑誌でマイアーさんが、QUAKE II エンジンのライセンス供与を受けたという談話が掲載されていたのですが本当ですか？

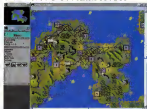
**SM** QUAKE? (笑) 何それ、冗談じゃないの？

**PO** あれ、ちゃんと本人のコメントとして、「ずっと昔から3DでCIVILIZATIONを作りたいかった」と載ってましたよ(笑)。

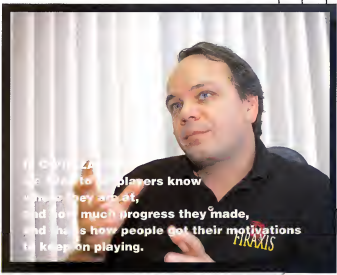
**SM** CIVILIZATION 3Dか。悪いアイデアじゃないかもね。考えておきます(笑)。

インタビュー／奥谷海人、写真／Shinya Aizawa

## Sid Meier's CIVILIZATION



紀元前4000年からゲームをスタートして西暦2020年までの間に、自分の国を成長させ、他国と競争して生き残りを図るという壮大なシミュレーションゲーム



10月に発売されるやいなや、多くのゲームファンが注目した「3D Blaster Banshee」だが、出荷当初は「QUAKE II」や「UNREAL」の動作に不具合が出るなど、不安な面も持っていた。これらの不具合は、後日配布されたMiniGLドライバやパッチを当ててことで解消されつつあるが、そのほかのゲームの動作についてはどうなのだろうか。16本のゲームを使って動作検証を行ってみたいので参考にしたい。

文/tak

## Bansheeでゲームは正常に動くのか? 3D Blaster Bansheeを使って徹底検証

### 低価格が魅力的だが

### QUAKE IIやUNREALは完動するか?

店頭での流通量の多さから、Voodoo2搭載ボードのリファレンスの存在となっている「3D Blaster Voodoo2」。その仕掛け人であるクリエイティブメディアが、今度はVoodoo Banshee搭載ボード「3D Blaster Banshee」をいち早く市場に投入した。製品ラインナップは、PCI版とAGP版の2種類が用意されており、ビデオメモリは共に16MB。PCI版はSDRAM、AGP版はSGRAMを搭載しており、今回評価したのは10nsのメモリを搭載したPCI版だ。

製品は9月25日に発表され、10月上旬にはすでに店頭にその姿を現した。この展開の早さに驚いた人も少なくないだろう。ところが、展開が早すぎたせいか、不具合を訴えるユーザーの声をよく耳にする。中でも、「QUAKE II」や「UNREAL」などの有名ゲームが動作しないといったものは、致命的という意味で印象に残っている。もともと、これらの不具合は、QUAKE II用のMiniGLドライバの配布やUNREALの最新パッチを当ててことで解消されている。そこで、今回は12月号で紹介した3つのBansheeカード(GA-VDB16/AGP、WGP-FX16、Monster Fusion Z100)のベンチマーク結果との比較と共に、ゲームを動作させた際の安定性や互換性について検証してみたい。



3D Blaster Banshee PCI 16MB 価格:1万7980円  
問い合わせ先: 03-3224-0577

### SDRAMを搭載したPCI版ながら 他社製品に負けないパフォーマンス

ベンチマークの結果は、特に秀でているわけでもなく、SDRAMを使用したPCI版としては妥当なものだ。WGP-FX16がSGRAMを使用したPCI版であることを考えると、ばば予想どおりの結果が得られた。

テスト中最も気になったのが、動作の安定性に関する問題だ。「TUROK DINOSAUR HUNTER」ではGlideモード、Direct3Dモードが共に数分でハングアップしてしまった。また、ドライバの設定で「High Performance」



### 動作検証の結果

ゲーム名	対応API	検証結果
QUAKE II	Direct3D	○
UNREAL (Patch Ver 2.17.4)	Direct3D, Glide	○
F1 RACING SIMULATION	Direct3D, Glide	○
MOTDHEAD	Direct3D, Glide	○
ULTIMATE F1 RACE PRO	Direct3D, Glide	○
COLLUM MOORE RALLY	Direct3D	○
FORSAKEN	Direct3D	○
GRAND TOURING	Direct3D	○
Microsoft Windows Madness Final	Direct3D	○
MOTD RACER 2	Direct3D	○
NICE 2	Direct3D	○
THE GREED	Direct3D	○
VIPER RACING	Direct3D	○
インカラング	Direct3D	○
スファード ロード トップ ドライバ 1998 (日本版)	DirectDraw	×
TUROK DINOSAUR HUNTER (日本語)	Direct3D, Glide	×

※×が付けられたものはデモ版を使用

### ベンチマークテストの結果

	3D Blaster Banshee	GA-VDB16/AGP	WGP-FX16	Monster Fusion Z100
FINAL REALITY (2D)	4.70	4.73	4.73	4.72
FINAL REALITY (3D)	4.46	4.48	4.46	4.45
FINAL REALITY (OpenGL)	4.57	4.36	4.29	4.33
WebBench 98 (DirectDraw / Animate 8H)	645	732	627	742
QUAKE II (30Hz OpenGL, 640x480ドット)	計測不可	57.1	50.7	55.3
QUAKE II (30Hz OpenGL, 800x600ドット)	計測不可	40.8	35.2	38.5
QUAKE II (Default OpenGL, 640x480ドット)	48.0 (補正2)	64.2	56.1	61.5
QUAKE II (Default OpenGL, 800x600ドット)	33.2 (補正3)	44.0	37.1	41.0
TUROK (Glide, 640x480ドット)	85.4 (補正4)	計測不可 (補正5)	136.3	134.8
TUROK (Direct3D, 640x480ドット)	83.5 (補正4)	78.8	73.6	67.5
FOG CITY (OpenGL, 補正6)	14.78	15.33	14.62	15.46

補正1: ベンチマークテストは、Pentium III 450MHz、2GBx2SDRAM、4GBのIDEハードディスクを前提にしたマシンで行った  
補正2: ドライバの設定はすべて「Factory Default」

補正3: QUAKE IIはクリエイティブメディアのホームページにあるMiniGLドライバを使用(30Hz OpenGLは本記事参照)

補正4: TURKOK Direct3D, Glideとは1.0版が対応で、後継バージョンは対応機種と互換性アップ

補正5: 12月号での検証結果は、動作できなくなったため、製品に付属するドライバで安定した動作をする

補正6: FOG CITYは640x480ドット、サンダウンOFF、HIGH-DETAILで測定、30Hz OpenGL Gate 2.1を使用

を選択すると、FOGCITYでもハングアップすることがわかった。さらに、いろいろと手持ちのゲームを試してみたところ、「ファイナルロード トゥ ワールドカップ98」で起動後に数分後にフリーズしてしまう現象に遭遇した。

今回テストした中で「Factory Default」の設定で正常に動かなかったのは、幸いにもここで挙げたTUROKとファイナルロード トゥ ワールドカップ98だけだ。ところが、パフォーマンスを上げようとして設定を変更すると、途端にハングアップするソフトが多くなる。FOGCITYをはじめFORSAKENやFINAL REALITYでも同様のフリーズ現象が起きた。この不具合の原因はVoodoo2との互換性の問題ではなく、むしろ、評価に使用したドライバもしくはハードウェアそのものに起因しているようだ。つまり、今回評価に使用したカードを含む、一部の製品のみにも滑り問題である可能性が高い。

この不安定動作の原因は、ソフトウェアとハードウェアのミスマッチによるものと思われる。最も気になる点は、SDRAMが10nsであるということだ。100MHzのボードクロックに10nsのメモリは、理論上マージンなしで動作することを意味する。コストを抑えるための選択なのだろう。ちなみに、12月号で紹介した三つのBansheeカードは、いずれも8ns以下の高速メモリーを搭載していた。

QUAKE IIとUNREALというビジュアルがたまたま動作しなかっただけで、ほかのタイトルについては問題なく動作することを願いたい。事実、今回試したゲームでは、一般保護エラーや原因不明のエラーといった不具合は見られなかった。一部のゲームの動作がやや不安定という点を除けば、設定メニューが豊富で、ドライバのバージョンアップも迅速で、そして何より高価な価格の3D Blaster Bansheeが、間違いなくBansheeカードNo.1の座に輝くだろう。

## Glide Switcherを使えば BansheeとVoodoo2が併用できる

VoodooまたはVoodoo2搭載ボードを持っているユーザーが3D Blaster Bansheeを導入した場合に、両ボードを同時に併用するためのツールとして「Glide Switcher」が用意されている。本来、GlideのドライバファイルはBanshee、Voodoo/Voodoo2ともに同一のファイル名で管理されるため、新しいドライバをインストールした際に古いドライバは上書きされ、最後にインストールしたものが残る。例えば、Direct3DはBansheeとVoodoo2で、GlideはVoodoo2で動作させたいという場合には、Bansheeのドライバをインストールした後でVoodoo2のドライバをインストールすればよい。また、途中で気が変わってBanshee上でGlideを動作させたい場合は、再度Bansheeのドライバをインストールするというわけだ。このように、ドライバを上書きすることで、BansheeとVoodoo/Voodoo2を使い分けることは可能だが、このファイルの置き換

えを簡単にしかも即座に行ってくれる便利なツールがGlide Switcherだ。

Glide Switcherはバッチファイルの形式で提供されており、使用する前に、次のような下準備が必要だ。

- ①Bansheeのドライバをシステムにインストール
- ②Glide Switcherを実行し、2)を選択してBansheeのGlideドライバを選択する
- ③Voodoo2のドライバをシステムにインストール
- ④Glide Switcherを実行し、1)を選択してVoodoo2のGlideドライバを選択する

この状態でVoodoo2のGlideが有効になっていることが分かるだろうか。ここでGlide Switcherを実行し、4)を選択するとBansheeが有効になる。Voodoo2に戻るときは3)を選択すればよい。

使用時に注意したいのは、このバッチスクリプトが環境変数を用いて比較的多くのメモリーを使用するという点だ。このメモリーを確保するには、バッチファイルのプロパティの「メモリ」タブにある「環境変数初期用サイズ」を増やせばよい。筆者の環境では768以上に設定することで正常に動作した。

このように、実際の使用にはDOSやライブラリに関する知識がある程度必要となる。自分で設定できる自信がないのであれば、今後リリースが予定されているGUI版のGlide Switcherの登場を待たねばならないだろう。

```

1) Set the current driver to Banshee/Voodoo
2) Save the current driver as Backup
3) Install Banshee/Voodoo 2k Drivers from "user" directory
4) Install Banshee/Voodoo 2k Drivers from "load" directory
5) Exit Switcher
6) Run the game

Note: This is only supported on a single Product and the Glide
Drivers must be properly installed for the Product that
you wish to swap.

```

Copyright © 1999 by 3dfx Interactive, Inc. All rights reserved.  
3dfx Interactive, Inc. is a registered trademark of 3dfx Interactive, Inc.

## DirectX 6.0に対応したVoodoo2用ドライバが登場

3Dfx Interactive社は10月12日に、Voodoo2のさらなるパフォーマンス向上を目的とする新しいドライバの発表を行った。この新ドライバは、DirectX 6.0のマルチテクスチャリングやその他の新機能に最適化されており、特定の条件下では、従来のドライバに比べ50%ものパフォーマンスが向上しているという。今回発表された新ドライバの特徴をまとめて次のようになる。

- ①DirectX 6.0に最適化されたフルスピード、シングルテクスチャマルチテクスチャリングとレキシカルVertexフォーマットを実装
- ②Direct3Dパフォーマンスの最適化により、SLIモード時に60%もの性能向上が図られる
- ③AMD K6-2の3DNow!をサポート
- ④H3Dステレオグラスをサポート

では、その実力はどの程度のものなのか。クリエイティブメディアの「3D Blaster Voodoo2 12MB」を用いて、この新ドライバ(v3.01 Release Candidate 1)と3D Blaster Voodoo2の最新ドライバ(10月9日付のRelease Candidate)を使ってパフォーマンス比較を行ってみた。ところが、その結果には思わず開口してしまっ

た。今回のテストでは、ゲームやベンチマークソフトを数多く使って試してみたが、いずれにおいても注目する結果は得られなかった。残念ながら、11月に予定されている最終版ドライバのリリースを待つしかないようだ。

今回のテストでは、ゲームやベンチマークソフトを数多く使って試してみたが、いずれにおいても注目する結果は得られなかった。残念ながら、11月に予定されている最終版ドライバのリリースを待つしかないようだ。



新しいVoodoo2の登場で、従来の3D Blaster Voodoo2 12MBに比べ、50%ものパフォーマンス向上が図られる。2万円弱で購入できる。

### ベンチマークテストの結果

	シングルスレッド		SLIモード	
	3D Blaster Voodoo2 用ドライバRC1	v3.01 RC1 (DirectX 6.0対応)	3D Blaster Voodoo2 用ドライバRC1	v3.01 RC1 (DirectX 6.0対応)
TURKOK (Glide, 640x480x16bit)	82.3	82.2	105.6	103.7
TURKOK (Direct3D, 800x600x16bit)	61.2	61.1	106.3	100.5
QUAKE II (30fps, OpenGL, 640x480x16bit)	86.9	86.9	100.0	99.8
QUAKE II (30fps, OpenGL, 800x600x16bit)	57.9	57.9	94.2	93.0
QUAKE II (30fps, OpenGL, 1024x768x16bit)	—	—	69.3	67.7

※ RC=Release Candidate  
ドライバの入手先は[http://www.3dfx.com/docs/v2\\_slk\\_drivers/v2\\_slk\\_drivers.html](http://www.3dfx.com/docs/v2_slk_drivers/v2_slk_drivers.html)

OFF

## PLAY ONLINE ENTERTAINMENT

X-ファイル

## X-ファイル ザ・ムービー

## 人気TVシリーズ待望の映画化



2001年FOX社製 12月15日公開

監督 ロブ・ボーマン、原作・脚本 クリス・カーター、監制 ワード・ラッセル、キャスト デイビッド・ドゥカビー（モルダー）、ジリアン・アンダーソン（スカリー）、ミッチェル・ヘンリクス（スキナー）、マーティン・ランドー（カーツウェル）

## ストーリー

究極となる事件はテキサス州北部にある小さな町で起こった。荒涼とした荒野で遊んでいた少年たちのうち1人が洞くつに落ちてしまう。地帯から数メートル下にあるその場所には、人骨が散乱しており、異様な雰囲気を感じていた。突然、少年の足元から黒い液体がわき出し、生き物のような動きをしながら、少年の体内に侵入する。

残りの少年たちからの通報で駆け付けた消防団が洞くつに入り、少年を救出しようとするが、同じくになぞの黒い液体の餌食となってしまふ。まもなく、政府のものと思われるトラックの一群が現場に到着し、あたかもこの事態を予想していたかのように、迅速に一部を封鎖することになる。

事件から程なく、FBI捜査官のモルダーとスカリーは、テロリストの爆破予告に対処すべく、ダラス連邦ビル付近の調査をしていた。運良く、モルダーは爆破予告されたビルに向かうビルで爆弾を発見するが、爆弾解体を担当した別の捜査官ももろとビルは爆発し、半壊する。

爆破事件の責任を追究され、窮地に追い込まれるモルダーたちだが、爆破されたビルで爆弾がテキサスで起きた事件の被害者たちで、爆破前にすでに死んでいたことを突き止める。

被害者たちについて「何が起こったのか?」そして、大掛かりな陰謀隠滅の裏に何が隠されているのか? モルダーとスカリーは想像を絶する事件に巻き込まれるのだ……。

## パソコンでX-ファイルの世界にアクセスせよ

関連会社のFOX INTERACTIVE社から、X-ファイル関連ソフトが発売されている。一つはデータベースソフト「THE X-FILES UNRESTRICTED ACCESS」で、TVシリーズで使われた映像や写真をふんだんに用意し、事件の追体験が可能となる。

もう一つは「THE X-FILES GAME」(日本では1999年春に、エレクトロニック・アーツ・クックウェアから発売予定)。実写を使ったアドベンチャーで、モルダーとスカリーと共に怪事件の調査をすることになる。TVシリーズのオープニングを使用するなど、X-ファイルの雰囲気をもそのまがゲームに移植することに成功している。CD-ROM7枚組の大作だけに、時間をかけてゆっくりと楽しみたい。

THE X-FILES GAME、携帯電話、POAという環境が用意され、プレイヤーをその気にさせてくれる

## TVシリーズの雰囲気をもつことなく、スケールを拡大

1993年にアメリカのFOX-TVで放映が開始された、言わずと知れた人気TVシリーズ「X-ファイル」。説明のつかない怪現象や地球外生命体の話題を扱いながら、決して荒唐無稽にならない程度にトーンを抑えた演出がなされ、老若男女を問わず、広い支持を得ている。完全に解明されない謎をさまざまな側面を呼び、ビデオ、関連書籍も多数販売されている。

このX-ファイルの映画化には、TV版の主要スタッフが当たっている。製作・脚本はTVシリーズのエグゼクティブプロデューサー、クリス・カーターが担当。監督はTVシリーズ第24話を手がけた、ロブ・ボーマン。

映画化に際して、オリジナルTVシリーズのスタイルを崩さないようにしたというだけあって、序盤からX-ファイルらしい、いい意味で控えめな演出が続く。

撮影規模、SFX共にスケールアップしているが、大作映画にありがちな、これ見よがしなシーンは少ない。しかし、小さな町から起こった事件から、果ては南座を舞台に繰り広げられるストーリーは、映画でしか実現できない壮大なものとなっている。

この映画は熱烈なX-ファイルファンには、すんなりと受け入れられるはずだ。まだX-ファイルを見たことのない人にはビデオを見ることをお勧めする。FBI捜査官スキナーやシガレット・スモーカー・マンなど、登場するサブキャラクターの存在意義が分かれれば、より深く映画を理解できるからだ。





特集2

けた違いのパフォーマンスを誇る  
新世代チップの登場で本格化する

# 2D / 3D コンボカード 冬の陣

Riva TNTやVoodoo Bansheeといった新世代ビデオチップの登場によって、いよいよ「2D/3Dコンボカード冬の陣」の幕が切って落とされた。当特集で取り上げるビデオカードは合計14枚。すべてのビデオカードで「QUAKE II」と「UNREAL」の動作検証を行った上、17項目に及ぶベンチマークテストを行った。

「DIABLO II」や「QUAKE III ARENA」が登場する1999年の到来を目前にして、生き残るビデオカードはいついどれなのか。

文/角田一美

# ゲームのトレンドを見て ビデオカードを選べ

## 1998年後半に登場した ビデオチップの技術動向

1998年の後半に発売された2D/3Dコンボカードをピックアップすると、主なものだけで14枚にも上る。これだけ数が多いと、どれを選んだらいいのか迷うだろうが、ゲーマーにとっては、自分が注目しているゲームが快適にプレイできるかどうか重要なポイントとなる。ゲームがサポートしているAPIとビデオチップがサポートしているAPIを比較して、ベストな組み合わせを選んでほしい。

### OpenGLをフルサポートする Riva TNT

「Riva TNT」は、Riva 128で多くのユーザーから圧倒的な支持を得たnVIDIA社の最新チップだ。注目されるのが「TNT」という名称の由来となった「Twin Texel Pipeline」アーキテクチャー。二つのグラフィックスエンジンを並列で走らせているため、1クロックで同時に二つのテクスチャデータが生成できる。これはVoodoo2のアーキテク

SIN



チャーでも採用されている。さらに、DirectX 6で追加された「Anisotropic」フィルタリングをサポートし、精緻なテクスチャー表現を実現した上、Zバッファは、従来の16ビットから32ビットへ高精度化している。

内蔵RAMDACは250MHzで、ローカルメモリーは200MHz駆動のSGRAM/SDRAMを最大16MBまで搭載可能。ベンチマークテストはトップクラスの計測値を確認しており、グラフィックの発色も良好だ。OpenGL ICD (Installable Client Driver) をサポートしており、QUAKE IIのTimedemoでは圧倒的な速さを見せてくれる。

OpenGLと言えば、Number Nine Visual Technology社の最新チップ「Ticket to Ride M」(以下、T2RM)も注

### Riva TNT



OpenGL対応ゲームといえばQUAKEだが、同じQUAKE IIエンジンを採用したSINやHALF-LIFEもOpenGLに対応している

目される。内部コア、メモリーバスが共に128ビット化されたT2RMは、250MHzのRAMDACを搭載し、最大32MBのローカルメモリーをサポート。Riva TNTと同様にOpenGL ICDをサポートしているが、メインターゲットがWindows NT 4.0をプラットフォームにしたビジネス用途であるため、Windows 95/98のサポートはやや遅れているようだ。

### GlideとMiniGLをサポートする Voodoo Banshee

3Dfx Interactive社は、2D/3D機能を一体化したコストパフォーマンスの高い最新ビデオチップ「Voodoo Banshee」(以下、Banshee)でnVIDIA社へ勝負を挑んだ。ハードウェア的にはVoodoo2のアーキテクチャーを継承しており、当然、Glideをサポートしている。Voodoo

ファンにとっては、従来まで必要だった2Dビデオカードがいらなくなったのがうれしい。

Voodoo2はTexelエンジンを2個搭載し、マルチテクスチャーで圧倒的な描画能力を発揮するが、BansheeはPixelエンジンとTexelエンジンを各1個、それに2DアクセラレーターとRAMDACも含めて、すべてを1チップにまとめている。そのため、マルチテクスチャーの性能についてはVoodoo2やRiva TNTには及ばないようだ。また、Zバッファの精度はVoodoo2と同じく16ビットのままで、AGPへの対応についても2Xモードのサポートが遅れている(年内に、AGP 2Xモードに対応したBansheeを出荷する予定)。ただ、GlideやDirect3Dに対応したゲームを使ってフレームレートを計測してみると、BansheeはVoodoo2並みの描画能力を持っていることが確認でき、ゲームによってはVoodoo2のSLIモードを上回る結果を見せることもあった。

また、OpenGL対応ゲームについては、MiniGLドライバを使うことで動作可能だが、1998年内には3Dfx Interactive社がOpenGL ICDの配布を開始するため、その時点で、Bansheeの評価がさらに高まるはずだ。

DIABLO II



### Voodoo Banshee



Glide対応ゲームとして1998年に登場するDIABLO II。ゲーム中の視覚効果がGlide 3で表され、フレームレートも向上する

## Metal版UNREALを サポートするSavage3D

「Savage3D」は、VIRGEシリーズ以降沈黙していたS3が1998年の夏に出荷を開始した128ビットビデオチップだ。基本的な性能はRiva TNTやBansheeに劣るが、「S3TC」(S3 Texture Compression)というリアルタイムのテクスチャー圧縮技術をサポートすることで、巻き返しを狙っている。S3TCは圧縮時の画質劣化が少なく、DirectX6の標準テクスチャー圧縮方式にも採用されている。そしてもう一つ、S3が注力しているのが、Metalという独自APIだ。現在、UNREAL用パッチ(ver.0.15β版)が配布されており、これを使うことで、Glide並みのグラフィックが表現可能になる。Savage3D搭載カードのユーザーは、是非、試してみしてほしい。

Savage3Dと同様に、1998年の夏から出荷が開始されているMGA G200搭載カードは、価格が手頃なため、依然人気が高い。OpenGLをサポートしていないという弱点があるが、2D/3D性能のバランスが良く、Voodoo2搭載カードと組み合わせて使っているというユーザーも

多いようだ。RAMDACは230MHzまたは250MHzで、ローカルメモリーは最大16MB、24ビットZバッファとAGP 2Xモードなどをサポートしており、新世代チップの要件は満たしている。ドライバのアップデートが頻繁に行われているというのも、安心して購入できる理由の一つだ。

## UNREAL



## Savage3D



Glideモードに対応する画質力を持つMetal版UNREAL、S3のWebサイト(<http://www.s3content.com/>)でパッチ入手可能

## 1998年内にはPERMEDIA3と RAGE 128搭載ボードが登場する

今回の特集の締め切りには間に合わなかったが、今後、出荷が予定されている注目のビデオチップが三つある。

一つめは、3Dlabs社のPERMEDIA2後継チップ「PERMEDIA3」だ。0.25μプロセスで製造されるPERMEDIA3は、ローカルメモリーとして最大16MBのSDRAM/SGRAMをサポート、RAMDACは最速の270MHz、32ビットZバッファ、AGP 2Xモードのサポートなど、ライバルのRiva TNTと互角のスペックを持つ製品となると予想される。当然、OpenGL ICDをサポートする。

二つめは、ATIテクノロジーの「RAGE 128」だ。チップは、128ビットメモリーバスを採用し、OpenGLをサポートする「RAGE 128GL」と、64ビットメモリーバスを採用し

た廉価版の「RAGE 128VR」が用意されている。最大の特徴は「Super Scalar Rendering」と呼ばれるグラフィックスエンジンで、並列動作する二つのパイプラインでマルチテクスチャー処理を実現する。RAMDACは230MHz、32ビットZバッファ、AGP2Xモード対応で、ローカルメモリーは最大32MBをサポートする。

三つめは、NECとVideoLogic社のPowerVR後継チップ「PowerVR SG」だ。セガが「ドリームキャスト」やアーケード用CGボード「NAOMI」に採用したことでも注目を集めているビデオチップだが、パソコン用にも開発が進められている。

## FORSAKEN



PowerVR SGへの対応が発表されているFORSAKEN、1600×1200ピクセルという高解像度でのプレイが可能になると予定だ

## ■主要ゲームタイトルの動作環境(1998年11月現在、メーカーから発表されている情報を元に作成)

ジャンル	タイトル名	開発元	Direct3D	OpenGL	Glide	SLI	DirectDraw	SQL	リリース
STG	BLOOD2: THE CHOSEN	GT Interactive社	○	×	○	×	×	×	1998/11月*
STG	TURK2: SEOS OF EVIL	アクレイルジャパン	○	×	○	×	×	×	1998/12月*
ADV	WIZARDRY VII	Se-Tech Software社	○	○	○	×	○	×	1999/3月
STG	DESCENT 3	Interplay Productions社	○	○	○	×	×	×	1999/3月
STG	QANQATANA	アイドス・インタラクティブ	×	○	×	○	○	×	1999/3月
ACT	PRINCE OF PERSIA 3D	Rad Orb Entertainment社	○	○	○	×	×	×	1999/8月
RPG	DIABLO II	ソース	×	×	○	×	○	×	1999/7
STG	QUAKE II ARENA	アクティビジョン	×	○	×	?	×	×	1999/7
ACT	TOMI RAIDERS	アイドス・インタラクティブ	○	×	○	○	×	×	
RAC	ニードフォーススピード3: ネットバースト	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	○	×	○	×	○	×	
RPG	ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE	エレクトロニック・アーツ・スクウェア	×	×	×	×	○	×	
SHM	F22 エア・ドミネンスファイター	イマジニア	○	×	○	×	○	×	
STG	SIN	PGA	○	○	○	×	○	×	
STG	UNREAL	ソース	○	○	○	×	○	×	
STG	QUAKE II	アクティビジョン	×	○	×	×	○	×	開発済み
STG	HALFLIFE	ソース	○	○	○	×	○	×	
STG	SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION	ツクダシナリ	○	×	○	×	○	×	
STG	TURK: DINOSAUR HUNTER	アクレイルジャパン	○	×	○	×	×	×	
STG	FORSAKEN	アクレイルジャパン	○	×	×	×	○	×	
STG	インカマシ	イマジニア	○	×	×	×	×	×	

注: SLIにはVoodoo2のSLIモードに対応もしくは対応する予定があることを示す。SQLはPowerVR専用API

# Riva TNT搭載カード製品レビュー

1998年はビデオカードの当たり年だったが、それらの中で大本命ともいえるのが、Riva TNT搭載カードだ。今回テストした5枚のカードは、どれもベンチマークテストで好成績を残しており、グラフィックのクオリティや動作の安定性についても、文句なしの最強ラインナップだ。メーカー各社の協力により、ここで紹介するRiva TNT搭載カード4枚をプレゼントするので、p.128の読者プレゼントも忘れずにチェックしてほしい。

このマークが付いているビデオカードは読者プレゼントの対象商品です



## Viper V550 (AGP版)

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ

2D/3Dコンボカードの定番となりつつあるViperシリーズだが、「Viper V550」は従来のViper V330よりもサイズがひと回り小さくなって、新たにTV Out機能を装備している。チップには大きなヒートシンクが装着されているが、テスト後のカードは手で触れないほど熱くなる。ベンチマークの結果は良好で、今回テストした5枚のRiva TNT搭載カードの中で比較すると、DirectDraw (2D描画) で最も高い計測値を記録した。QUAKE II、UNREALの動作検証を行ったところ、共にパッチなしで正常に動作した。Riva TNT搭載カードに共通して言えることだが、グラフィックは細かきポリゴンまで精巧に表現されており、OpenGL対応ゲームのプレイには最適なビデオカードだ。

価格	3万1,800円
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95 (OSR2.10以降) / 98 / NT 4.0 + Service Pack 3
最大解像度	1920x1200ドット (1677万色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, OpenGL
対応バス	AGP / PCI
メモリー容量	SDRAM 16MB
ドライバ	ver. 4.10.01.0220
付属ゲーム	MOTORHEAD (フルバージョン)
問い合わせ先	TEL 03-5695-8401 (ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ)
URL	http://www.diamondm.co.jp/



「テスト」を実行すると、画面中央のオブジェクトがフルスクリーン表示され、フレームレートの計測ができる。また、「モニタの準備」と「モニタのタイミング」を同時に調整する。速度優先設定になる。



## Graphics Blaster RIVA TNT AGP 16MB

クリエイティブメディア

「Graphics Blaster RIVA TNT」は、Riva TNT搭載カードの中では最もサイズが大きく、Viper V550より厚めのヒートシンクを採用している。ビデオ出力端子ではなく、シンプルな構成のカードだ。

ベンチマークの結果は、Direct3D、DirectDraw、OpenGLのいずれも、Riva TNT搭載カードとしては平均的な数値。Direct3Dの成績がよいので、バンドルソフトの「FORSAKEN」はぜひ試してほしい。テスト時は最新ドライバ(ver.4.10.01.2103-01.034)を使ったが、Windows 98環境で安定して動作し、QUAKE II、UNREALは問題なくプレイできた。価格が2万8800円と、総合製品に比べて低く抑えてあるので、Riva TNT搭載カードを買う時の基準と考えてよい製品だ。

価格	2万8,800円
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95 (OSR2.0以降) / 98 / NT 4.0 + Service Pack 3
最大解像度	1920x1200ドット (1677万色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, OpenGL
対応バス	AGP / PCI
メモリー容量	SDRAM 16MB
ドライバ	ver. 4.10.01.2103-01.034
付属ゲーム	FORSAKEN (フルバージョン)
問い合わせ先	TEL 03-3286-5577 (クリエイティブメディア)
URL	http://www.creative.co.jp/



調製の「グラフィック」のAdvanced Settingsで、Direct3Dのantialiasing supportをWait for VSYNCにチェックを付すと、描画速度優先の認識になる。



## SPECTRA 3200 (AGP版)

## SPECTRA 2500 (AGP版)

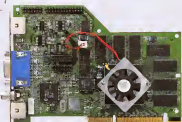
カーネーブス

SPECTRAシリーズは、Riva TNT搭載カードの中で唯一SGRAMを採用したモデルをラインナップし、ビデオチップに冷却ファンを装備するなど、個性的な製品に仕上がっている。「SPECTRA 3200」(AGP版)はウルトラローレイテンシーSGRAMを搭載しており、テクスチャデータを多用したゲームの描画で強みを持つ。「VIPER RACING」を使ったベンチマークテストの結果(p.114を参照)を見ると、SDRAMを搭載した「SPECTRA 2500」より、最大13%高い結果を記録した。

一方、SPECTRA 2500は、ビデオ出力端子やVoodoo/Voodoo2搭載カードとの専用接続端子を備えるなど、ゲーム用途に最適な、付加価値の高い製品に仕上がっている。2D/3DカードとVoodoo2搭載カードを併用した場合、通常、映像信号はVoodoo2搭載カード経由でディスプレイに出力するが、SPECTRA 2500では、リバースバススルー接続によって直接ディスプレイとの接続が可能のため、信号の劣化が抑えられる。製品に同梱されているドライバはよくチューニングされ、動作は安定しており、QUAKE IIとUNREALは快適にプレイできた。

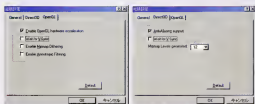


SPECTRA 3200



SPECTRA 2500

価格	379,800円(SPECTRA 3200) 377,800円(SPECTRA 2500)
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1280×1440ドット(6万5536色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, OpenGL
対応バス	AGP/PCI(SPECTRA 3200のみ)
メモリー容量	SGRAM 16MB(SPECTRA 3200) SGRAM 16MB(SPECTRA 2500)
ドライバ	Ver 4.10.01.0032-1.0203
付属ゲーム	ザバース オブ ザット(フルバージョン)、SIN(フルバージョン)
問い合わせ先	TEL 092-882-8830(カーネーブス)
URL	http://www.carnaby.com.jp/



プロパティの「拡張設定」で、Direct3DとOpenGLの各種描画機能の設定が可能。動作検証の対応外だが、メモリーの動作速度を変更することもできる

## VELOCITY 4400 (AGP版)

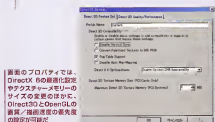
STB Systems社

STB Systems社はアメリカで知名度の高いビデオカードメーカーだ。「VELOCITY 4400」については、ゲートウェイ2000のデスクトップパソコン「GX-450」に搭載されるなど、今後、国内でもユーザーが増えることが予想される。ベンチマークテストでは、突出した数値を出すことはなかったが、動作は安定しており、Direct3Dを使ったゲームのテストで、比較的良好結果を出している。最新ドライバ(Release 1.37β)を使って、QUAKE IIとUNREALを試したところ、どちらも快適にプレイできた。

製品は販売代理店のジェーエスアイ インターナショナルが直販しており、購入方法は同社にFAXが電子メールで問い合わせしてほしい。



価格	オープンプライス
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1280×1200ドット(1677万色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, OpenGL
対応バス	AGP/PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB
ドライバ	Release 1.42(β版)
付属ゲーム	FORSAKEN(フルバージョン)
問い合わせ先	FAX 03-6337-4381、E-mail jsmit@onet.ne.jp (ジェーエスアイ インターナショナル)
URL	http://www.stb.com/



画素のプロパティでは、DirectX 6の機能化設定やテクスチャメモリーのサイズの変更のほか、Direct3DとOpenGLの画質/描画速度の優先度の設定が可能だ

# Voodoo Banshee搭載カード製品レビュー

Voodoo Bansheeは、Direct3D、Glide、OpenGL (MiniGL)をサポートし、Riva TNT搭載カードと比べて価格が圧倒的に安い。ゲーム用ビデオカードとしては最適だ。しかし、実際に動作検証を行ってみると、一部のゲームが正常に動作しないなど、現時点では評価が難しいとも言える。動作の不具合については、ドライバのアップデートで徐々に解消されると思われるため、メーカーのサポート体制が購入のポイントになるだろう。

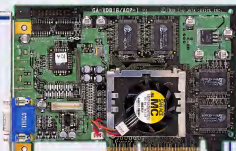
## GA-VDB16/AGP

アイ・オー・データ機器

製品はAGP版とPCI版の二つが用意されており、どちらもSGRAMを採用している。評価に使用したのはAGP版で、ベンチマークテストの結果は、四つのBanshee搭載カードの中では、Monster Fusionと並んで高い結果を残した。また、DirectDrawについては、今回評価した14枚のビデオカードの中で最高値をマークした。

ゲームの動作テストにはβ版のドライバを使用した。UNREALをGlideモードでプレイしたところ、Voodoo2との差を感じさせないほどの描画性能を見せた。QUAKE IIは、製品に添付されるMiniGLドライバを使うことで、3Dfx OpenGLモードとdefault OpenGLモードの両方でプレイできる。

価格	3万4,800円
対応機種	PC/AT互換機、PC98-NXシリーズ、PC-9821シリーズ (PCI版のみ対応)
対応OS	Windows 95 (AGPはOSR2.1以降) / 98 / NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1440ドット (1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、Glide、OpenGL (MiniGL)
対応バス	AGP/PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB
ドライバ	ver. 1.10
付属ゲーム	UNREAL製品版 (CDROMであるため、パッケージ版とは一重異なる)、3Dfxの競合製品、トームレイダー3 (1.5バージョン)、ニードフォースピード Ⅱ (競合製品版) ほか6本
問い合わせ先	TEL 075-260-1024 (アイ・オー・データ機器)
URL	http://www.aodate.co.jp/



GA-VDB16/AGPのドライバ設定は1画面にまとまっているのでわかりやすい。ここでDirect3DとGlideのパフォーマンス測定や2Dの機能選択が可能だ



## Monster Fusion Z100 (AGP版)

ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ

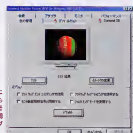
ダイヤモンド・マルチメディア・システムズの「Monsterシリーズ」となれば、それだけで購買意欲をくすぐられるユーザも多いはず。製品に「UNREAL」(レベル制限有り)がバンドルされるというのも魅力的だ。

最新ドライバ(ver.4.10.01.0206)はよくチューンナップされており、TUROKのGlideモードでフレームレートを計測したところ、Voodoo2のSLIモードを大幅に上回る結果を出した。QUAKE IIの動作検証には、同社のWeb (http://www.diamondmm.com/) で配布されているMiniGLドライバver.1.30を使用した。3Dfx OpenGLモードとdefault OpenGLモードの両方でプレイできた。UNREALについては、Glideモードの美しいグラフィックでプレイが可能だ。

価格	2万4,800円 (AGP) / 2万3,800円 (PCI)
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95 (AGPはOSR2.1以降) / 98 / NT 4.0+Service Pack 3
最大解像度	1920×1440ドット (1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、Glide、OpenGL (Windows95/98はMiniGL、NT4.0はGL)
対応バス	AGP/PCI
メモリー容量	SGRAM 16MB (AGP) / SGRAM 16MB (PCI)
ドライバ	ver. 4.10.01.0206
付属ゲーム	MOTOGRAPH MACRABE (カラーバージョン)、UNREAL (レベル11までプレイ可能)
問い合わせ先	TEL 03-5695-8401 (ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ)
URL	http://www.diamondmm.com.jp/



画面プロパティの設定メニューは、Vista VSDのものとは異なり、VSync (モニタ垂直同期信号との同期) とアンチエイリアシングのON/OFFが選択できる





## 3D Blaster Banshee PCI 16MB

### クリエイティブメディア

製品はAGP版 (SGRAM 16MB) とPCI版 (SDRAM 16MB) が用意されており、今回は先に出荷が開始されたPCI版を使って評価した。このPCI版は価格が1万9,800円と、Banshee搭載カードの中では最も安価で、コストパフォーマンスの高さが注目される。

ベンチマークテストは製品同様のドライバ (ver.4.10.01.0100-12.105) を使用したが、正常に動作しないゲームがいくつかあった。UNREAL (Patch Ver.217 β) は問題なく動作したが、TUROKのGlideモードについては、フレームレートの計測中にハングアップしてしまった。QUAKE IIについては、同社のホームページで配布されているMiniGLドライバを使うことでdefault OpenGLモードが動作するが、3Dfx OpenGLモードは動作しなかった。これらは、ドライバのアップデートまたはゲームメーカーが配布するパッチを使うことで、順次、不具合が解消されると思われる。

価格	2万2,800円 (AGP) / 1万9,800円 (PCI)
対応機種	PC / AT互換機
対応OS	Windows 95 (AGPはOSR2.02版) / 98 / NT 4.0 + Service Pack 3
最大解像度	1820×1440ドット (1677万色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, Glide, OpenGL (MiniGL)
対応バス	AGP / PCI
メモリ容量	SGRAM 16MB (AGP) / SDRAM 16MB (PCI)
ドライバ	ver.4.10.01.0100-12.105
付属ゲーム	FORSAKEN (フルバージョン)
問い合わせ先	TEL 03-3298-8577 (クリエイティブメディア)
URL	<a href="http://www.creelf.co.jp/">http://www.creelf.co.jp/</a>



画面のプロパティで「DirectControl」を解くと、現在使用中のドライバのバージョンが確認できる。新ドライバが配布されたら、アップデートすることをお勧めする。



## WGP-FX16 (PCI版)

### メルコ

製品はビデオメモリ (SGRAM) の搭載量によって、8MB版と16MB版が用意されているが、どちらもPCI版のみ。BansheeがAGPの2Xモードのサポートを開始した時点で、AGP版をリリースする予定だ。9月の製品発表時は16MB版の価格が3万4,800円だったが、11月2日より30%ほど価格が引き下げられ、2万4,800円となっており、併せてPC-9821シリーズ用もリリースされた。3D Blaster Banshee PCI 16MBの価格 (1万9,800円) と比べるとまだ高いが、SGRAMを採用しているため、性能には期待が持てる。事実、QUAKE IIのdefault OpenGLモードとTUROKのDirect3Dモードなどで「WGP-FX16」のほうが高い計測値を記録している。

WGP-FXはOpenGLを正式にサポートしていないが、3Dfx Interactive社が配布している「3Dfx OpenGL Beta 2.1」を使用することで、QUAKE IIの3Dfx OpenGLモードとdefault OpenGLモードの両方でプレイが可能になる。

価格	2万4,800円
対応機種	PC / AT互換機、PC-98シリーズ
対応OS	Windows 95 / 98
最大解像度	1800×1200ドット (1677万色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, Glide ※年内にOpenGL対応ドライバを配布予定
対応バス	PCI
メモリ容量	SGRAM 16MB
ドライバ	ver.1
付属ゲーム	F-22 エド・マクナughtスファイター-日本語版 (フルバージョン)
問い合わせ先	TEL 052-619-1827 (メルコ)
URL	<a href="http://www.melcoinc.co.jp/">http://www.melcoinc.co.jp/</a>



ディスプレイユーティリティで、リフレッシュレートの変更が可能。ただし、このユーティリティはWindows 95専用で、Windows 98ではサポートされていない。



# 最新ビデオチップ搭載カード製品レビュー

ここで紹介する5枚のビデオカードは、ベンチマークテストではRiva TNTに及ばないが、価格が安く抑えられているため、用途を限れば、コストパフォーマンスの高いビデオカードとして大いに評価できる。特に、Direct3DまたはDirectDrawに対応している「JULIETA ONLINE」「FORSAKEN」「インカミング」といった、メジャーなゲームタイトルであれば、満足のいくゲーム環境が構築できるはずだ。

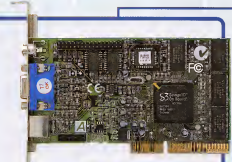
## 3D NAVIGATOR PA70 (AGP版)

AOpen社

「3D NAVIGATOR PA70」は、Savage3Dと8MBのSDRAMを搭載したカードで、ビデオ出力機能を持っている。サイズはちょうどAGPスロットの長さしかなく、今回テストした中で最も小さい。ベンチマークテストの結果は、TUROK (Direct3Dモード) の成績が良く、メモリ16MBを実装するRiva TNT搭載カードに近い計測値を記録した。

UNREALは、S3が提供するMetal Patchをインストールすることでプレイが可能だ。描画速度はGlide対応カードに比べてやや落ちるものの、半透明処理までを再現する高品質の3Dグラフィックを楽しむことができる。QUAKE IIは、default OpenGLモードで快適にプレイでき、描画速度とグラフィックのクオリティも申し分ない。

価格	オープンプライス
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95 (OSR2.1以降) / 98 / NT 4.0 + Service Pack 3
最大解像度	1600×1200ドット (625MB36色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, OpenGL
対応バス	AGP
メモリ容量	SDRAM 8MB
ドライバ	Ver 6.01.06
付属ゲーム	Mega Game Pack (INTERNATIONAL RALLY CHAMPIONSHIP, G-POLICE, BATTLEZONE, ACTIA SOCCERなど、計26本のデモソフトを収録)
問い合わせ先	TEL 048-290-1121 (日本語サービス)
URL	http://www.aopen.com.tw/



画面のプロパティでは、リフレッシュレートやフォントサイズの変更などが可能。ビデオ出力の設定やシステムインフォメーションの確認なども、ここで実行

## Terminator Beast (AGP版)

Hercules Computers社

Savage3D搭載カードとして国内で初めて登場したのがこの「Terminator Beast」だったが、1万円台で購入できる手頃な価格であるため、すでに所有しているという読者もいるだろう。3D Navigator PA70とは異なり、ビデオ出力機能は持たないが、ベンチマークテストの結果は、ほぼ同じだ。

最新のドライバ (Ver 0.81.61007) でUNREALとQUAKE II (default OpenGLモード) は問題なく動作した。UNREALは、Metal Patchをインストールすることで、さらに美しい画面でゲームが楽しめる。また、QUAKE IIについては、Timedemoの計測値が若干だが、3D NAVIGATOR PA70より高い結果を残している。

価格	129,800円
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95 / 98 / NT 4.0
最大解像度	1600×1200ドット (625MB36色)
対応API	Direct3D, DirectDraw, OpenGL
対応バス	AGP
メモリ容量	SDRAM 8MB
ドライバ	Ver 0.81.61007
付属ゲーム	COMMAND & CONQUER (デモ版), ZONE RAIDERS (デモ版), TRITRYST (デモ版), WORMS (デモ版)
問い合わせ先	TEL 03-6296-2831 (日本語)
URL	http://www.hercules.com/



画面のプロパティで、トライニリアフィルタリング (テクスチャ一画の縦向きを滑らかにする処理) のON/OFF、Vsync待ちの有無などが設定できる

## Millennium G200 (AGP版) Mystique G200 (AGP版)

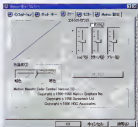
Matrox Graphics社

「Millennium G200」は今夏に発売されて以来、すでに市場で高い評価を得ており、ベンチマークの結果を見ても同価格帯の競合製品には引けを取らない。3D性能はSavage3D搭載カードとほぼ同じだが、2D性能についてはSavage3Dの2倍近い計測値を記録した。Millennium G200と「Mystique G200」の違いは、Millennium G200が250MHzのRAMDAC、8MBのSGRAM/SDRAMを搭載しているのに対し、Mystique G200は230MHzのRAMDAC、8MBのSDRAM、ビデオ出力機能を装備する。スペックから推測できるように、ベンチマーク結果はMillennium G200のほうがやや上回る。

この両カードは、今回紹介する14枚のビデオカードの中で、唯一、OpenGLをサポートしていないが、QUAKEⅡの場合、DirectX 6と「D3D Wrapper」を併用することで、default OpenGLモードでのプレイが可能になる。また、UNREALについても「Unreal Direct3D patch for MGA-G200」を使えば快適にプレイできるようになるため、Matrox Graphics社のWebサイトからダウンロードして試してほしい。

価格	オープンプライス
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0
最大解像度	1920×1200ドット(1677万色)
対応API	Direct3D、DirectDraw
対応バス	AGP (Millennium G2000/4000にも有り)
メモリ容量	SGRAM 8MB (Millennium G200はAGP版のみ)、SDRAM 8MB
ドライバ	Ver 4.26
付属ゲーム	なし
問い合わせ先	http://www.asymtek.co.jp/ (シネックス)
URL	http://www.matrox.com/

ドライバとともにインストールされる「Matrox 表示プロパティ」の画面。Matrox Graphics社のWebサイトで日本語版ドライバの配布が開始される予定だ



## Revolution IV (AGP版)

Number Nine Visual Technology社

Ticket to Ride IVを搭載する「Revolution IV」は、SDRAMを16MB搭載したモデルと32MB搭載したモデルの二つが用意されているが、今回テストしたのは16MB版だ。ベンチマークテストはやや残念な結果に終わったが、ドライバが順次アップデートされているようなので、今後のパフォーマンスチューニングに期待したい。

UNREALはDirect3Dモードで問題なくプレイできるが、Glide版やMetal版と比較してしまうと、若干グラフィックの質が落ちてしまう。OpenGLもサポートしているが、Windows 98ではソフトウェアレンダリングで動作するため、QUAKEⅡの動作は遅い。11月中には、Windows 95/98用のOpenGL ICDが配布されるため、新ドライバに期待したい。

価格	オープンプライス
対応機種	PC/AT互換機
対応OS	Windows 95/98/NT 4.0
最大解像度	1920×1200ドット(67万5536色)
対応API	Direct3D、DirectDraw、OpenGL
対応バス	AGP
メモリ容量	SDRAM 16MB
ドライバ	ver06.062.028 cfw int
付属ゲーム	なし
問い合わせ先	TEL 045-478-7452 (ダイヤル セミコン システムズ)
URL	http://www.digisemicon.co.jp/

ドライバに付属するディスプレイユーティリティ(Hawk Eye IV)。Optionsの中「Wait for Vertical Blank」のチェックを外すと、Direct3Dの描画速度がアップする



# ベンチマークテストの結果と考察

## ビデオカードはついにここまで来た 1600×1200ドットでQUAKE IIをプレイ

### QUAKE II、TUROKなどのゲームを使って フレームレートを計測する

最初に、計測に使用したベンチマークプログラムについて説明しておこう。各APIごとのパフォーマンスを見るために、「QUAKE II」「TUROK」「VIPER RACING」といったゲームのほか、「D3D Tester」(Direct3Dを使ったデモ)と「FOG CITY」(OpenGLを使ったベンチマークプログラム)を使用した。OpenGLの性能はQUAKE II、GlideはTUROKのGlideモード、Direct3DはVIPER RACINGとTUROKの計測結果が目安となるだろう。ゲームを使った計測値については、単位はFPS(Frame Per Second)で、「-」と表記されているものについては、計測の対象外の項目であることを示す。

カードによっては、Direct3D、OpenGLの各描画精度の設定(ミップマップやフィルタのOn/Off)やVSync(モニタの垂直同期信号に合わせて画面を書き換える処理)のOn/Offを設定する機能がある。これらの設定をOffにすると、当然、フレームレートが高くなるが、設定できる項目はドライバの設定メニューによって異なる。そのため、今回はすべてデフォルトの状態ですべて計測した。また、VSync設定があるものは、On/Offそれぞれの場合をTUROK(Direct3Dモード、800×600ドット)でテストした。

### 圧倒的に速いRiva TNTと 期待通りのVoodoo Banshee

テストの結果はほぼ予想とおりだ。3D描画については、Direct3D、OpenGL共にRiva TNTが最も高い計測値を記録した。それに続くのがVoodoo Bansheeで、Savage3Dは予想外に低い結果となった。

今回最も注目したBanshee搭載カードは、Glideにおいて興味深い結果が見られた。QUAKE IIの計測結果をVoodoo2のSLIモード(2枚挿し)と比較すると、解像度800×600ドットまではパフォーマンスに

それほど違いはない。しかし、解像度を1024×768ドットに上げると、描画速度はさすがにVoodoo2のSLIの方が上だ。この結果は、ある意味で期待どおりのものだ。そのほか、Monster Fusion Z100とGA-VBD16/AGPのTUROK(Glideモード)でのスコアは、ほかのカードを圧倒している。WGP-FX16はPCI版であることを考慮すれば申し分ない計測結果だが、同じPCI版の3D Blaster Bansheeは、QUAKE IIやTUROKでさらに低い計測結果しか残せなかった。Banshee搭載カードについては、ドライバのチューン次第で、100を超えるフレームレートが出る可能性があるため、ドライバのアップデートに期待したい。

Savage3D搭載カードの結果を見ると、2D性能(DirectDraw)についてはViper V330を下回り、3D性能(QUAKE II)はViper V330と同程度。しかし、Direct3Dについては、TUROK(800×600ドット)の結果でViper V330の1.3倍の計測値を記録している。

MGA G200搭載カードは、2D性能(DirectDraw)と3D性能(Direct3D)でViper V330を上回る。ただし、OpenGLとGlideをサゲしていないため、ゲーム用ビデオカードとしては用途が限られる。唯一の敗北は、QUAKE IIとUNREALに専用のパッチが用意されている点だ。

Revolution IVは、残念ながら、VIPER RACING(640×480ドット)を除くすべての計測結果でViper V330を下回った。

### 16MBのビデオメモリによって XGAのQUAKE IIが快適にプレイできる

Glideのサポートを考慮しなければ、Riva TNTのパフォーマンスは圧倒的だ。QUAKE IIを1024×768ドット(以下、XGA)に設定してTimedemoを走らると、40FPSに近い計測値を記録する。19インチ以上のディスプレイを使用すれば、1600×1200ドットの高解像度でプレイすることも可能だ。また、QUAKE IIのdefault OpenGLモードに限って言えば、Riva TNTはVoodoo2のSLIモードをも大きく

■ベンチマークテストの計測結果

	RIVA TNT					Voodoo Banshee				
	Viper V550	SPECTRA 2500	SPECTRA 3200	Graphics Blaster RIVA TNT	VELOCITY 4400	GA-VBD16 / AGP	Monster Fusion Z100	3D Blaster Banshee	WGP-FX16	
WinBench 98 (DirectDraw/Animate Bit)	559	477	512	491	493	771	668	651	638	
QUAKE II (30fx OpenGL, 640×480ドット)	-	-	-	-	-	54.3	59.9	計測不可	59.3	
QUAKE II (30fx OpenGL, 800×600ドット)	-	-	-	-	-	41.3	41.2	計測不可	40.0	
QUAKE II (30fx OpenGL, 1024×768ドット)	-	-	-	-	-	27.1	26.1	計測不可	26.4	
QUAKE II (default OpenGL, 640×480ドット)	68.1	69.1	71.0	66.7	70.4	56.2	60.8	40.1	43.4	
QUAKE II (default OpenGL, 800×600ドット)	58.2	56.8	69.5	57.2	56.0	41.3	41.3	30.1	33.7	
QUAKE II (default OpenGL, 1024×768ドット)	36.2	36.8	39.4	37.8	38.1	27.1	26.1	19.2	22.3	
QUAKE II (default OpenGL, 1600×1200ドット) ※1	42.0	42.1	45.1	43.6	45.7	計測不可	14.5	計測不可	計測不可	
TUROK (Glide, 640×480ドット)	-	-	-	-	-	125.3	115.3	計測不可	63.1	
TUROK (Direct3D, 640×480ドット)	61.1	54.8	66.4	61.8	75.1	62.8	64.2	56.6	63.0	
TUROK (Direct3D, 800×600ドット)	48.5	60.3	62.5	56.6	69.1	50.7	51.6	44.4	49.4	
TUROK (Direct3D, 800×600ドット, VSync Off)	52.2	82.6	90.8	75.1	90.5	73.7	63.9	57.0	-	
TUROK (Direct3D, 800×600ドット, メモリ速度アップ)	-	82.3	93.0	81.2	-	-	-	-	-	
VIPER RACING (Direct3D, 640×480ドット)	61.9	51.0	58.7	50.7	50.7	58.3	58.8	47.6	51.8	
VIPER RACING (Direct3D, 800×600ドット)	61.7	50.5	56.3	48.5	50.3	57.3	57.2	56.1	49.3	
D3D Tester (Direct3D, 640×480ドット)	71.0	57.9	59.8	64.1	68.1	55.9	57.0	58.9	59.8	
FOG CITY V2.00 (OpenGL, 640×480ドット)	34.48	30.35	30.66	33.43	33.44	12.54(12.92)	27.45	12.47(12.22)	26.46	

計測環境: マザーボード/メモリ: 846, CPU/Pentium III 400MHz, メモリ/64MB SDRAM, HD/16MB DOR34560/Ultra Wide SCSI, 4.5GB, CD-ROM/PIOWER 0170552(SCSI, 30MB/sec), OS/Windows 98(Direct3D 6.1) ※1: WinModemモードで計測。計測ソフトはViper V330のものを使用。V1.02で計測。計測 3回 全3回最高値を640×480ドットに設定。計測 3回 3回平均値を640×480ドットに設定。計測 3回 3回平均値を640×480ドットに設定。

14種類のビデオカードでベンチマークテストを行ったが、参考までに、Riva 128搭載の「Viper V330」とVoodoo2搭載の「Monster3D II」の計測値も掲載した。なお、Riva TNTやVoodoo Bansheeについては、「VSync同期」をオフに設定し、ディスプレイの垂直同期信号に合わせることなく画面の書き換えが行えるため、TUROKを使って、VSync同期をオフにした場合の計測値も併せて計測してみた。そのほかのテストについては、基本的にデフォルト設定のまま計測している。

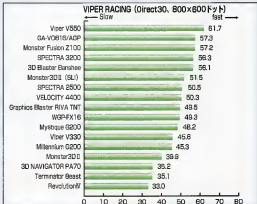
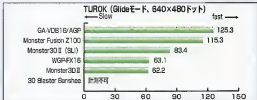
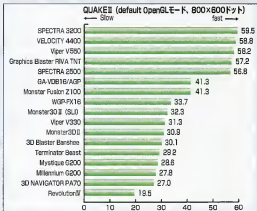
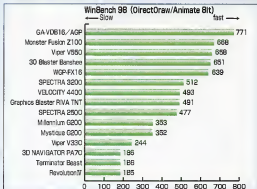
上回っている。

これまで、QUAKE IIのOpenGLモードを、XGA以上の解像度でプレイできるビデオカードはごく限られていた。Voodoo2のSLIモードでしか実現できないため、導入をあきらめていたゲーマーもいることだろう。ところが、今回評価したビデオカードはどれも1枚のカードだけで、XGAでのプレイが可能だ。ただ、快適にプレイするためには、解像度を問わず最低30FPSは必要となる。そう考えると、Pentium II 400MHzを搭載したマシンでも、Bansheeではやや苦しい。また、Savage3D、MGA G200では、800×600ドットでも30FPSを切ってしまう。しかし、Riva TNTについては、XGAでも平均で38FPSのスコアをたたき出しているため、現実にはXGAのQUAKE IIをストレスなく楽しめるのは、Riva TNT搭載カードだけと考えてよいだろう。

## パフォーマンス重視ならRiva TNT GlideにこだわるならBanshee

新しくビデオカードの購入を考えているユーザーには、今回のベンチマークテストの結果が一つの判断材料になるだろう。ゲーム以外の汎用的な用途を考えているユーザーであれば、2D/3D性能のバランスがよいSavage3D搭載カードやMGA G200搭載カードでもじゅうぶんだ。また、Voodoo2をすでに持っているユーザーであれば、Riva TNTと比べて安価（実売価格2万円以下）という点でも購入の対象になるだろう。

しかし、バリバリの3Dゲームを楽しむのなら、Riva TNTまたはVoodoo Bansheeを選択するのが妥当だろう。突出した3D性能を誇るRiva TNTは、ゲーム用カードとしては第一の候補だが、Glideへの対応を見るとVoodoo Bansheeも捨てがたい。従って、予算を度外視した場合の最良の選択は、Riva TNT搭載カードとVoodoo2搭載カードの組み合わせ、低予算でゲームを楽しみたい場合はBansheeを選んでみてはいかがだろうか。



Savage3D		MGA G200		T2R2		RIVA128		Voodoo2	
Terminator Beast	3D NAVIGATOR PA70	Millennium G200	Mystique G200	Revolution II	Viper V330	Monster3D II (SLI)	Monster3D I (SLI)	Monster3D I (SLI)	Monster3D I (SLI)
186	186	353	352	185	244	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	57.40	58.00	—	—
—	—	—	—	—	—	45.70	58.10	—	—
—	—	—	—	—	—	—	52.40	—	—
39.2	34.3	39.9	34.8	23.3	38.5	36.5	43.9	—	—
29.2	27.0	27.8	28.5	18.5	31.3	30.9	36.3	—	—
21.6	20.2	18.5	17.2	12.4	計測不可	—	計測不可	—	—
16.6	16.2	40.4	計測不可	11.0	計測不可	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	82.2	83.4	—	—
61.6	60.0	56.8	54.8	29.3	46.1	65.7	63.7	—	—
40.8	39.8	45.3	40.7	22.2	33.1	46.6	70.0	—	—
55.8	—	—	—	29.8	—	—	—	—	—
—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
47.1	46.8	55.5	52.6	41.5	38.8	55.0	52.1	—	—
35.1	35.2	45.3	48.2	33.0	45.6	38.8	51.5	—	—
62.0	62.8	55.9	50.1	24.0	31.8	58.8	60.0	—	—
23.51 (23.3)	20.01 (20.0)	1.78 (1.84)	1.80 (2.4)	1.87 (2.4)	18.14	17.80	20.17	—	—

## PostPet 2001

# あの新しいポストペットのニューバージョンが登場

## メールを運ぶと成長する楽しいペット

1997年暮れのCD-ROM版発売以来、一躍人気者となったポストペット。この冬、4体の新ペットも加わってさらにパワーアップした「PostPet 2001」が登場する。

ポストペットとは、パソコンの中で飼っているペットが電子メールを運んでくれるソフトだ。

普段、デスクトップ上に表示される部屋の中で遊んでいるペットは、ユーザーがメールを書いて送信ボタンを押すと、おもむき手紙を抱えて部屋の外へ出ていく。これでメール送信は完了。こうして送られたメールを相手側もポストペットで受信すると、相手に飼っているペットの部屋のドアをトントンとノックして、メールを届けにやってくるのだ。中に入り、手紙を置いてしばらく遊んだ後、ペットはまた自分の部屋へと帰っていく。再び送り主がメールチェックをすると、配達を終えたペットが自分の部屋のドアを開けて帰って来る。ポストペットのメールの送受信は、このような仕組みになっている。

## 新キャラクター登場 世話もより多彩に

### 性格も好みも異なる 個性的なキャラクターが合計8種類に

今回の新バージョンの目玉は、新たに4体のペットが仲間入りしたこと。これまでのペットは、クティペ「モモ」、ミノウサギ「ミッピ」、オカガ「スミコ」、ネコ「フロ」の4種類だった。これらに加えて、ひみつメカ「シンゴ」、ビッグマウスハムスター「じんば」、フクロペンギン「ウエシ」、イヌ「ジョン」が新登場。全部で8種類のなかから選べるようになった。

ちなみに、旧バージョンのポストペットではこれらの新ペットを表示できない。これらのペットが旧バージョンのユーザーの部屋にメールを届けに行かた場合には、相手先では郵便袋をかぶった「アンワウンくん」として現れる。



緑色に選んだ  
ペットの顔や  
名前を変更  
したい時は、情  
報に決める



好物の食べ物が近づいてくる。ちなみにこの部屋は、おまけデータの「OLAMP作」。ほかに、セブのお話やプログラミングが収録されている



メールと一緒に花を持って帰ることがあるのも、新機能の一つだ

無事相手にメールを届けたペットが帰って来たら、受信音を見てみよう。「ひみつ日記」という手紙が入っているはず。これは、ペット自身がおつかいの報告を書いたもの。ペットはメールをたくさん届けば届けるほど、よりたくさん成長する(見た目は変わらない)。ペット自身が飼い主室にメールを書いたり、自分の部屋によく遊びに来る(メールを届けに来る)相手に、勝手にメールを書いたりするようになるのだ。「ひみつ日記」同様、ペットが書くメールの中身はユーザーの意志とは無関係なため、何が書かれているのかわからない。さらに、おつかいに出かけたペットが宝物を持ってきて、こっそり宝箱にしまっておいたりすることもある。このような予想のつかない楽しみを味わえるのも、ポストペット人気のポイントだろう。



部屋の仕方や、メールを運んだ回数によってペットの状態は変化する

新キャラクターが旧バージョン(PostPet Version 1)のユーザーの部屋に現れる。このようなアンワウンくんとして表示される



ペットが部屋に入りますしんを楽しむためには、メールのやりとりはポストペットユーザー同士で行う必要がある。そのほかのメールを使っている相手にメールを送りたい場合には、これまでどおり「ポストマン」という郵便配達ロボットを使う。ペットは、メールを届けにゆかてしまおうと、基本的には相手かメールを送んでくれるまで帰って来ない(あきらめてメールだけ置いて帰って来ることもある)。だが、こうした場合や、ペットの不意時や過剰なメールを付けた場合も、このポストマンに任せればOKだ。ただし、ポストマンはペットとは違うので、ひみつ日記も書かないし、メールを届けに行っても、部屋の中に帰って来たりするしんはない。あくまでも、実用的なメールの送受信に使用するものだ。

ペットは単にメールを運ぶだけでなく、普段自分の部屋の中にいるときには、おつかいあげたり、遊んでたりと世話をすることができ。ペットの性格や好みには、種類による違いや個体差もあるので、反応もさまざま。また、世話の仕方次第でメールの値などによる、その時の機嫌や体調が「ペットの状態」として表示される。マウスでなでたれば状態はよくなるし、相手先でたたかれたりするとショックを受ける。ペットには寿命があるのだが、飼い方次第で寿命は延びるとも言われている。



## 新メニューのおもちゃで ペットを喜ばせよう

今回は普通のメニューに、新たにおもちゃが追加された。デフォルトで用意されているおもちゃは、バナナの皮、ぬいぐるみ(もちぬい)、レコードプレーヤーの三つ。気に入るかどうかは、ペットのその時の気分で異なる。今回初めて「ぬいぐるみ(もちぬい)」は、ぬいぐるみがたたく気に入りの様子で、ハートマークをぬいぐるみに描きつけて遊んでいた。



おもちゃメニューからぬいぐるみを出してやると、大喜びしてぬいぐるみをつまみか

## 自分のペットだけでなく 友達のペットも洗える

ポストペットには、ペットの清潔を保つために「洗う」というメニューが用意されている。新バージョンでは、自分のペットだけでなく、部屋に遊びに来たよのペットも洗ってやることでできるようになった。

メールを届けに来たペットを、洗ってあげることもできるようになった。これは、ひみつメモの部屋に遊びに来たハムスターを洗ってやっていると



## 種類が増えたおやつ ペットの嬉しいものも表示可能

おやつの種類も増え、特別な効果を持つ「しるしおやつ」も登場。部屋のデザインや、時々窓の外を通り過ぎていくエキストラゲストの顔もペットの好みに

従来より、同じ機能として、(Windows版の場合は) Shiftキーを押すとマウスポインタの形がペットの好みに変わるというものがあつた(例えば、ティファベなら「はちみつ」、ネコなら「ねこじゃらし」など)。これを表示させると、ペットは喜んでマウスポインタの近くで待つようになるのだ。今回は、ShiftキーとCtrlキーを押すと、ペットの嬉しいものも表示される機能も加わった。マウスポインタがこの形になってしまつた、ペットは速速に汗を流して逃げ回る。



マウスポインタの形が嬉しいものになると、ペットはそれから逃がさうとして逃げ回ります

## メールソフトとしての 機能もパワーアップ

ポストペットは、メールをやりとりするコミュニケーションを楽しむエンターテインメントツールとしての顔が強いものだ。それだけに、もとよりポストペットはメールソフトとしての機能もごくシンプルなものだった。しかし、新バージョンでメールの管理を便利にする機能も追加されている。

## 引き出しの数が九つに 便利な検索機能も追加

受信したメールを分類しておく「引き出し」が三つから九つへと増加。さらに、誤受信したメールのログは着入日や日付、タイトルをキーにして並べ替えることができるようになった。「検索アリ」という検索機能もついていて、たとえば自分のメールの中から特定のキーワードを探し出すのも簡単。メールを作成するとき自動挿入する自分の署名についても、ペットで遊ぶときのものと、ポストマンで遊ぶときのものとを別々に設定しおけるようになった。



検索範囲の切り方も簡単。文字を入力して、検索範囲のボタンを押すだけ

## まとめ送りやソート機能も

送信簿の中にある複数のメールをポストマンがまとめて送信してくれる「まとめ送り」機能や、受信簿、送信簿、おともだち帳で「並べ替え(ソート)」機能が使えるようになった。

ポストマンを使うメールの命令のみ、複数のメールをまとめて送れるようになった



## バックアップ機能で もしもの場合も安心

使い込むほど成長するポストペットだけに、何らかのトラブルに遇えて、データのバックアップをとっておきたいもの。これまでは、ユーザーが手動で該当フォルダをコピーしておく必要があつたが、今回よりメニューの中に「バックアップ」という項目ができた。これにより、簡単にペットのデータをとっておける。万が一の場合にも、ペットをトラブルの状態に陥らすことができる。



バックアップしたい項目をチェックし、データを保存するフォルダを指定するだけでOK

## ポストペットパークで 最新情報をゲット

ポストペットユーザーなら、ぜひともSo-netのホームページ「ポストペットパーク」(<http://www.so-net.ne.jp/postpet/>)にアクセスしてみよう。キャラクター関連商品の通信販売を取り扱っているほか、操作に関するFAQも掲載されているので、分からないことがあるときには、大いに役立つはず。

さらに、月額300円(税別)でメンバー登録をすると、随時追加されるおやつをダウンロードできたり、ポストキャラク

ポストペットパークでオリジナルの部屋を作成できる。部屋は18,10円(税別)のもの、お部屋の模様替えは入れ替える可能性がある

ターのオンラインゲームで遊んだりもできる。スロットマシンでゲットした資金を元手に、パズルを解いてオリジナルの部屋を作る「おまじりパズル」も楽しい。さらに、ユーザー用の掲示板やチャットルームが用意されていて、ペットによる遠征会やお花見なども四季折々のイベントも行われている。これらに参加すれば、ますますポストペットの楽しみが増えるだろう。

なお、通常版の発売に先駆けて、初回生産限定版として、ペットのフィギュアが4体ずつ付いたスペシャルパッケージも発売される。ファンなら見逃さないだろう。



開発元: ソーネットコミュニケーショングループ  
販売/販売先: 03-3446-7555  
公式サイトホームページ:  
<http://www.so-net.ne.jp/postpet/>  
価格(通常版/パッケージ)/5,980円  
(税別)、スペシャル(パッケージ)/5,980円(税別、初回生産限定版)  
プレイ可能プラットフォーム:  
OS: Windows 95/98/Windows 98 SE/Windows 2000/NT4.0/Windows XP  
CPU: 486DX2 33MHz以上(Windows 98)、586DX4 33MHz以上(Mac OS)  
メモリー: 8MB以上  
ビデオ: 640x480(256色)以上、256色以上  
HDD: 100MB以上  
発売時期: スペシャル(パッケージ)12月12日、通常版(パッケージ)12月25日

# IMPUL

ゲームのやり過ぎのためか頸椎炎になってしまった。これは、QUAKE II以外のゲームに浮気したため種族が罰を与えられたのだと少々反省している。私がこのコーナーを執筆するのは今月までだが、これからもQUAKE IIを見守っていくことにしよう。さて、今回はCNETでの受賞や、新パッケージの発売が決まるなど、話題の多い月となった。

文/ノbaron(小辻秀彦)

## CNET主催の

### 1998年度最優秀ネットワークゲームに輝く

CNETと言えば、閲覧者も多い超有名サイトだ。このたびThe Class of '98 Awards on CNETと題して、同サイトが選ぶ1998年の優秀な製品に賞が与えられた。その中に、わが「QUAKE II」も名を連ねていた。

入賞した部門は、最優秀新製品賞のiMacや最優秀Webグラフィック製品賞のマクロメディア Flash 3.0と並ぶ、最優秀インターネットプレイコンポーネント賞だ。インターネット上において最高に盛り上がったQUAKE IIのマルチプレイが評価されて今回の受賞にいたったようだ。具体的には、常に何千ものサーバーが立てられ、特別な手続きなしにすぐに遊べることを、本体にアドレス帳が載えられており、好きなサーバーを登録できることなどが評価の対象となったようだ。ほかにもゲーム関係としては、最優秀オンライン専用ゲーム部門で「ULTIMA ONLINE」が受賞している。

ール名は別表のとおりだ。なお、ボーナスとして特製QUAKE IIポスターが付いてくる。

## マップ&モデルコンテストが世界規模で開催

オーストラリアの「Impulse 98」というQUAKE IIサイトで、世界規模のマップとモデルのコンテストが行われた。ダイヤモンド・マルチメディアやAMD、ロジックなど、パソコン業界では有名な企業がスポンサーとなっている点が注目される。

本誌が発売されたときには、すでに優勝者が発表されているはず。優勝者の作品は、ホームページにてダウンロードできるようにする予定なので、ぜひともその出来を試してほしい。

関連ホームページ

Impulse 98 - Wireplay LAN Championships.  
http://impulse98.playnow.com.au/

マップ部門  
http://impulse98.playnow.com.au/main/impcomp.htm

モデル部門  
http://impulse98.playnow.com.au/main/modelcomp.htm

関連ホームページ

The Class of '98 Awards on CNET  
http://www.cnet.com/Content/Reports/Special/Awards98/Pst.cnt.fid.gen.asp

Best Internet Play Component  
http://www.cnet.com/Content/Reports/Special/Awards98/sa09.html



公式ページにはまだロゴしか掲載されていない。これから1999年の3Dシューティングの新たな動きが始まるのだ

関連ホームページ

QUAKE II ARENA オフィシャルサイト  
http://www.quake3arena.com/

関連ホームページ

PC GAMERのホームページ  
http://pcgamer.ign.com/main.html



このたび発売されるQUAKE THE OFFERINGは、一時代を作り上げたタイトルの一つに数えられる。QUAKE IIをやる前に予習しておくのをお勧めする。

## EXTREMITIES/バンドル予定のモジュール

QWep2	Rocket Arena 2
Kick	Action Quake 2
Captural	Erasor Bot
Power Ball	Jailbreak
Rail Arena	C.H.A.O.S. Deathmatch
Red Rover	

## QUAKE III ARENA ニュース統報

### 公式サイトがオープン

10月17日にオフィシャルサイトができた。しかし、10月末の時点では大きなロゴがあるだけで、まだ何もなし。

### スクリーンショットがWEB上で違法公開?

10月の初めから10日ごろまで、「QUAKE III ARENA」(以下、QUAKE III)のスクリーンショットが初めてWeb上に登場して話題になった。イギリス版「PC Gamer」誌に掲載された画像を違法にスキャンしたものであったため、現在は公開されていない。

合法にスクリーンショットを見たのなら、「PC Gamer」を探すか日本のゲーム雑誌「Play Online」?に掲載されるのを待つしかないさぞうだ。

## QUAKE/QUAKE IIに新パッケージ

アクティベーションはQUAKEの新パッケージ「QUAKE THE OFFERING」の発売を発表した。これは、本体に二つのミッションパックを同梱して\$34.99と低価格に定めたもの。まずは、アメリカとカナダ向けに1万本以上出荷されるようだ。

QUAKE IIでも、新パッケージの発表がid Software社からあった。「QUAKE II INTERNET PACK No.1: EXTREMITIES」というタイトルで、世界中に出回っているモジュールの中で良質なものをいくつかまとめて本体にバンドルしたものの、バンドルされるモジュール

## Ver.3.20βがリリース デモプレイ中の撮影が可能に

今回は、Ver.3.18のときと同じβバージョンでのリリースだ。これは、id Software社のメインプログラマーのほとんどがQUAKE IIIに従事しているための措置だろう。

Ver.3.20βで特筆すべきなのは、Ver.3.19のサーバーでも接続できることだ。これまではサーバー側が対応するまで、プレイヤーは新しいバッチの導入を待つ必要があった。Ver.3.18βのときは、ほとんどのサーバーがバグを恐れてか対応せず、あまり使えないバッチとなっていた(バグレポートも集まりにくい)。今回は、それに教訓を得ての修正だろう。

最もうれしい変更点は、デモの最中でもF1-F12キーを使用可能になり、スクリーンショットが撮れるようになったことだ。今までは、メニュー画面が現れて撮影ができなかった。この変更で、ゲームプレイ中に撮影する必要がなくなり、かなり楽に撮れるようになる。Webの主催者にとってはモジュールやミラクルプレイなどの画像の紹介がしやすくなるわけだ。そのほかの追加・修正点は以下のとおりだ

① Ver.3.19に入っていたpak2.pak、VWepモデルを

# SE9999

GROUND ZEROと同一のものにした。pak2.pakは本来45KBだったが、Ver.3.19のものは間違っていて2.7MBもあった

- ② テキストの中にデモ再生中の早送りも可能とするエイリアスとそのバインド例が載っていたが、うまく動かなかった。追加情報が欲しいところだ
- ③ VWepで「THE RECKONING」の追加武器にも対応するようにした
- ④ playerlistコマンドによるサーバークラッシュなどサーバー関係のバグ修正
- ⑤ そのほかネットワーク関係を含むバグフィックス

## 「DOOM」「WOLFSTEIN 3D」「QUAKE」 歴代idゲームがQUAKE II上でよみがえる

本コーナーの読者ならご存じと思うが、QUAKE IIはモデルやスキン、サウンド、マップなどを自由に作成して使用することができ、これを最大限に利用して、id Software社の歴代ゲーム「DOOM」や「QUAKE」の感覚をQUAKE II上に再現してしまおうというモジュールが「Generations」だ。

原稿執筆時点では3版のため、実現しているのはQUAKEのみだが、その再現性は素晴らしいの



GenerationsでQUAKE IIのDM4を遊んでみる。再現性の高さに驚かした人もいるのでは？

## 通なQUAKER養成コラム

### 世界中のQUAKERのランクが分かる

世界中のQUAKE IIサーバーを監視して、プレイヤーやクランのランキングを決めるのが「Champions League for Quake」だ。10月現在、5158サーバー、6495クラン、約25万人のQUAKERの動向を見ている。ランキングは単にデスマッチだけではなく、CTFやRocket Arenaなどのモジュール別に並べられている。



人質のあるサーバーやマップもランキングされているので参考にされたら

Champions League for Quake  
<http://clhq.com/>

言に尽きる。対戦用のマップとしては、QUAKE用のDM2、DM3、DM4、DM6が含まれている。いずれも良い出来栄。最終的には、これに「DOOM」の1、2と「WOLFSTEIN 3D」が加わる予定だ。

日本語での解説ページはFUJIWARA's Webにある。

## 新たな国内サーバーが誕生

国内に、新たな高速QUAKE IIサーバー「SRS-QUAKE II」が誕生した。現在は、デスマッチ用（上級者・初心者）、CTF、Lithiumと四つ用意されている上、一時的にほかのモジュールのサーバーも立ち上げていようだ。自宅からINS64(bekkoame)で接続してみたが、どれもPING値は100を切っていて非常に快適だった。

SRSとは、プロバイダーのSRS(上位テレウェイ)のこと。サーバー本体は、DOS/Vノバライズでおなじみの株式会社サードウェーブから提供されている。DOS/VノバライズにはQUAKE時代からのQUAKER(ノバネームの末尾に「V」が付いている)が何人かいて、彼らとSRSの共同で立ち上げたものだ。

企業が立ち上げるPING値の良いサーバーは日本には少ないため、こういうケースがもっと増えてくれるとありがたいのだが……。

## ロケットマニア必修モジュール 「Disposable Heroes」

BlastorとGrenades以外の武器はすべてRocket Launcherというモジュールが「Disposable Heroes」だ。

爆発すると毒ガスや神経ガスが出るものからブロッカーのでもあるもの、核爆弾までもさまざまなロケットがある。若井までのスピードにも違いがあり、ロケットマニアにはたまらないだろう。対戦用マップも三つ用意されている。

### QUAKE IIフィギュアの写真公開

Play Online 10月号で、QUAKE IIフィギュア制作を導いたが、Web上で写真が見られるようになった。id Software社と販売元のReSaurus社のホームページで、発売は、1999年1月に並びたいようだ。

ゲーム以上にリアルで気持ち悪い、「Made from 100% recycled Space Marines」という記述が笑える。



id Software's Quake 2 Collector's page  
<http://www.idsoftware.com/quake2/collector.htm>

ReSaurus  
[http://www.remarc.com/quake2/q2\\_figures.html](http://www.remarc.com/quake2/q2_figures.html)

Quake Rock! <http://www.loggins.com/news/01/q2figs/news.html>

### 関連ホームページ

Generations Quake 2 Mod Main News  
<http://www.planetquake.com/generations/>

FUJIWARA's Web  
<http://www.generator.com/gamers/fujiwara/index.html>

### SRS-QUAKE IIサーバー

デスマッチ(上級者用) [quake2.srs.ne.jp/27910](http://quake2.srs.ne.jp/27910)  
デスマッチ(初心者用) [quake2.srs.ne.jp/27913](http://quake2.srs.ne.jp/27913)  
CTF [quake2.srs.ne.jp/27911](http://quake2.srs.ne.jp/27911)  
Lithium [quake2.srs.ne.jp/27912](http://quake2.srs.ne.jp/27912)

### 関連ホームページ

SRS GAMES  
<http://www.srgames.srs.ne.jp/index.html>

SRS Internet Service  
<http://www.srs.ne.jp/>

DOS/Vノバライズ  
<http://www.dospara.co.jp/>



SPORE CLOUD BOMB(敵子弾)は、爆発すると雲の爆発に広がる。これに焼れると、体が熱いにおかされてぐっぐぐと体力を奪われる。ほかにもNUCLEAR BOMBやBLACK HOLE BOMBなどもある

### 関連ホームページ

The Coven Home Page  
<http://www.thecoven.com/news.html>

今回で私の担当は最後となります。次回からは、QUAKEのニュースサイト「Baseeq2」の主催者、tkl氏が担当されます。さらに内容の深いIMPULSE 999になるだろうと個人的にも楽しみです。これまで、私のつたない文章にお付き合いいただき、ありがとうございました。

## Vol.008

発売から1年を経たULTIMA ONLINEに再び激動の時代がやってきた。三つの仮想世界(日本サーバー)と、これに追加される新世界(ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE)が、立て続けに登場したのである。今回のUO.netは、日本サーバーにまつわる話を中心にお届けしよう。

文/PC-Nuts

## 日本サーバーの登場によって 再燃するUOワールド

発売当初の「ULTIMA ONLINE」(以下、UO)は、日本人にとってやや敷居の高いゲームといわれていた。しかし、現在ではエレクトロニック・アーツ・スクウェアが積極的にサポートしていることもあって、随分と遊びやすくなっている。一つは、クレジットカードがなくてもプレイできるGame Time(3ヵ月分のクーポン券)の販売。そしてもう一つが、9月29日に稼働を開始したYamatoとAsuka。10月31日に新たにオープンしたWakokuという三つの日本サーバーである。これら三つの新サーバーは国内に設置されているため、ネットワークゲームにつきものの通信遅延(ラグ)が、従来に比べ非常に少なくなっている。

また、UOは10月末に「ULTIMA ONLINE THE SECOND AGE」(以下、UOT2A)としてリニューアルされた。このUOT2Aは、既存ユーザーにとってはアフオンというべき存在で、新世界の追加とインターフェース面などに改良がなされたものだ。中でもユニコード対応によって、日本語とドイツ語による会話が可能となった点は大きい。今まで仲間同士ではローマ字が使われてきたが、やはり普通の日本語は読みやすい。英会話にたけた人でないと難しかった「ごっこ遊

び」(RPG)という面でも、より面白くなるのではないだろうか。日本サーバーであれば、日本人による日本語のプレイヤーイベントも期待できそうだ。

確実に遊びやすくなったUOだが、一つだけ勘違いしてほしくない点がある。それは、UOはあくまでオープンなネットワークゲームであるということだ。ゲームシステムの基本表記はすべて英語であり、どのサーバーにおいても世界中の人が参加できる。他者との出会いにおいて、英会話のスキルが必要になることは、日本サーバーでも頻繁にある。英語というと構えてしまかもしれないが、気楽な海外旅行に出かけると考えてくれればいい。ブリタニアという異国で、国境を問わず、まったく知らない人と出会うこと。これは、UOの最も根柢にある面白さなのだ。

## ついに始まった日本サーバー あせらず行こう?

日本サーバーの登場は、既存の日本人UOプレイヤーへも大きな影響を与えた。今まで遊んでいたPacificやBaja、Sonomaなどの旧サーバーから、Asuka、Yamato、Wakokuへ移住するという選択が生じたのである。UOは、複数のサーバーにキャラクターを作成できるが、通信環境の観点から見た日本サーバーの魅力は捨てがたく、かなりの日本人がメインサー

新サーバー独自のプレイヤーの服がまったくない風潮は、なぜか泣ける。UOを始めたころの思い出が足元の灯の下に駆けめぐったのは、筆者だけではないはずだ



あ々とプレイヤーがログイン。色紙あふれる日本サーバー起動直後の光景。Asuka、Yamato、Wakokuという三つのブリタニアでは、これからどのような物語が始まられていくのだろうか

バーを移したようだ。もちろんここには、新サーバーの魅力にひかれた人も少なくないだろう。新サーバーに移るといふことは、既存のキャラクターのデータや不動産、場合によっては家まで上げてきた人間関係も失うことになるが、それを新たに作る機会でもある。プレイヤーの家一つない大地、何も決まっていないう人間関係、そして全財産がたった100gpのキャラクター。三つのブリタニア世界では、それぞれの夢や野望を秘めたキャラクターによって、新たな歴史が始まったのだ。

筆者も日本サーバーオープン初日から参加したが、プレイヤーに蓄積されたノウハウのすごさと、その差が大きいことを改めて痛感した。人によっては面食らったかもしれないが、サーバー初期には、Gate Travelといった便利な魔法はない、Marked Runeすら最初は大抵も持っていない。移動は徒歩が基本になるので、Moon Gateの場所を知らないと、町と町の移動も大変である。船でなければ行けない島もたくさんあるから、船の操作も必要だ。もちろん、全員100gpしか持っていないため、いちばん安いSmall Ship (12500gp)の購入も容易ではない。金売も通常のサーバーと違って限られてくる。例えば、Shovelさえあれば、すぐに稼げるMinerだが、Free Forge(家が朽ち果てた後に残ったForgeや、開放されたForge付きの家)もなく、作ったIngotを買い取る資金を持つ鍛冶屋がそもそも少ない。そして普通にみる職業は皆が殺到するため、供給過多に陥る。NPCとの売買を巡って激烈な争いとなり、資金や商品が再補充されるタイミング(約5分)を知る者だけが確実を続けられる。

なんともすさまじい世界であり、途方に暮れる者もいれば、数日で家を建ててしまふ者、1週間も経たないうちにギルドの冠を付け、ダンジョンで争う人々までいた。1年以上のプレイ経験を持つ人々がたくさんいるブリタニアは、新たにUOを始める人にとって、つらい出来事も多々あると思う。テクニクやキャラクターのステータスばかりが気になるかもしれないが、ここはぜひ聞き直して、自分のペースでじっくり遊んでみてほしい。プレイヤーが、右も左も分らないNewbie(新人)を卒業するまでの期間が最も楽しく、特に同じNewbieのプレイヤーと一緒に遊ぶのがお勧めだ。



テレオーグタイムともなること、Britain's 1st Bankは英国人によって作られ、英国、日本語がけやう様は、見ていておけやう様も面白い

その時の経験は、後のUOライフで決して無駄にはならない。あせらず行こう。

## C8 Scrollの入手先

新サーバー初期において、プレイヤーの間で最も需要のある商品は、魔法を使うためのScrollである。というのも、ショップのNPC Mageが売ってくれる(再補充される)Scrollは、C4(Circle4)が最高だからだ。余談になるが、Greater HealやRecallといった必須魔法があるC4が欲しいければ、Moonglowの北の魔法屋へ行けばいい(これはYamatoの場合で、サーバーによって異なるようだ)。ここへはMoon Gateを利用して行くことができるので、だれもが購入できる。賢い人は、ここでC1〜C4までをそろえたSpell BookをBritainやVesperなどの大都市で高値で売っていた。

C5以上のScrollを手に入れるには、Inscript(書写)のスキルを持つプレイヤーから購入するというのが一般的だ。実は、これに関連して、日本サーバー起動前から、一部のプレイヤーの間で一つの危機があった。以前はモンスターからすべてのScrollを手に入れることができたが、バージョンアップの過程でモンスターはC8のScrollを出さなくなったとわきまされていたのだ。既存のサーバーであれば、すでにだれかが持っているのが問題ないが、新サーバーではInscriptのようにも元が手に入らない。Resurrection(蘇生)の魔法なしのブリタニアは、いったいどうなるのでしょうか？と勝手に心配していたのである。

今回Yamatoにおいて、新サーバーの本当の初期段階に立ち会うことができた。結論を言うと、そのような心配の必要はなく、新たに興味深い事実も判明した。ダンジョンにはさまざまなオブジェクトが初期配置されており、数種類の宝箱と樽があることは知っていると思う。この樽から、C8のScrollを手に入れることができるのだ。ただし、この樽はランダムにダンジョンに出現するものではなく、一定の場所に初期配置として並べられたものだけである。一例としては、CovetousのLevel3の北東にある部屋などがそれに当てはまる。ここにある樽を初期の位置から一マスでも動かしてしまふと、アイテムは出現しなくなってしまう(つまり、樽が珍しいからといって取ってしまふたり、何の気なしに動かしてしまふとダメなのだ)。何人かのプレイヤーから、Lich LordがC8 Scrollを持っていたとも聞いた。仮に持っていないとしても、安心してほしい。

ダンジョン(Shame Level4)の奥にある小部屋。これが初期配置で、宝物を売って処分するように、樽が2段に積み重なっている。プレイヤーがこれを積み重ねることは決してできない。筆者は、ここでC8 Scrollを見つけた。いくつかのMagic Itemを手に入れた



C8をゲットできるという噂のLich Lordは、CovetousのLevel4にしかない。いろいろな意味で危険な部屋だが、特に、毒物(炎のクローブ)や食料(魚)が食料に置かれている点には注意。ほかのプレイヤーと会話しければ、すぐに立てて行こう





## UOの変った遊び方 —レアアイテムの収集—

ブリタニアの世界には、膨大なアイテムが存在する。武器防具や洋服、装飾品、食べ物、家具から職人の道具まで含めると、400種前後もあるのだ。これらは町のショップや職人のスキルを持っているプレイヤーキャラクターから手に入れることができる。

これとは別に、特殊なアイテムも少なくない。町やダンジョンでしばしば見かける物などがその一例で、レアアイテムとプレイヤーの間で呼ばれている。調査したところ、それらは大別して、

- ①Origin Systems社主催のイベントの賞品
- ②サーバーの初期設定として配置されたアイテム
- ③バグや仕様変更に伴うアイテム

の三つがあることが分かった。①や②は保管も可能で、今まで特におとがめもない。そのため、一部のプレイヤーは、UOの楽しみ方の一つとして、これを収集したり売買して遊んでいる。③はいろいろなケースがあるので一概には言えないが、ほとんどのものがバグや不正な行為によって現れたア



利人の魅力によって集まったレアアイテムの数々。うねりによると、サーバー初期に手に入られるだけでなく、いつの間にか再配置されることもあるらしい。密などにも隠れておられる方も、旅行中に発見している人も多い。ちょっとの機知

Furit、古くから遊んでいる人にもよく知られたアイテムだ。日本サーバーでは、バグで出現されたのが毎度お決まりだったため、入手は簡単!



アイテムだ。中には超レアアイテムとして知られる「待ち運び可能な洞」や、「黒Tub」など、ブリタニアの人々に面白がられているアイテムもある。また、度々なる修正によって消えていったアイテムもある。例えば、先の1.25.35バッチで動物からFur(毛皮)が得られなくなった。これまで、Furは野手に手に入り、経済的価値もなかったため見向きもされなかったが、今ではレアアイテムとして収集に走る輩もいる(笑)。サーバー負荷を軽減するため、プレイヤーが所持できるアイテムはしばしば制限されてきたが、こういう楽しみ方ができるのもUOならではの魅力ではないだろうか。不正な行為は別として、実害がなく、プレイヤーの楽しみともなるアイテムは、筆者もぜひ欲しいところだ。

## ハロウィンのイベントサーバー 「Abyss」

去る10月31日、ハロウィンのイベントとしてAbyss(オース)というUOサーバーが公開された(3日間のみの運用)。Guard(衛兵)による保護が受けられぬブリタニアで、モンスターなどに襲われて進むという、正におそろひの内容だった。古地にはさまざまなゲートが用意され、これをくぐるにParadinやLich Lord、しまいにBalroinにまで変身できるという仕掛けだ。当然ながら町中は地獄絵図。変身したプレイヤー同士は壮絶な戦いが繰り広げられた。設定しだいでこれほどまでに変わるUOのシステム。特殊な設定のサーバーが一般公開されたり、人間以外のクリーチャーをプレイヤーが得る要素の導入などを勝手に空想してしまったり。



同じブリタニアとは思えないほど、異世界が変化したAbyss。Lord Britishの出現の間に、怪しいアンクや魔法が使われた。

キャラクターの成長や村組を養育するといった長所はまったなし。Abyssの楽しみ方は、やはり同じ種類のモンスターとぶつかりプレイヤー同士で協力することだろう。モンスターのステータスを見て思った人もいます。

## アカウントの復活方法

以前UOをプレイしていた人が再びブリタニアに戻るには、「アカウントの復活」が必要となる。以前は、直接Origin Systems社へ国際電話をかけねばならず、苦労した人も多いと思うが、現在はWeb上で手続きができる(<http://lifetime-registration.com/jstart.html>)。「アカウント変更」から「支払いプランの変更」を選び、Game TimeかMonthly Planのどちらかで内容を確認し直すだけでよい。ただし、アカウントを停止してから90日以内でなければ、以前のキャラクターデータを使うことはできない。



アカウントの新規作成や変更などを行うレジストレーションサイトも日本語がサポートされた。



# 発売後に確認できた UOT2A新着情報

UOT2Aが発売され約1ヵ月。さまざまな逸話があったことが予想されるが、ようやく落ち着いてきたころだろうか？  
ここでは、UOT2Aに関連した新情報や、Tipsを紹介しよう。

## 新世界の名称は「The Lost Lands」

最初に、本誌12月号の特集以降に分かった情報をまとめておこう。まず、気が付いたのは、一部の地形が変更されたことである。例えば、ベータテスト期間中は家まであったOelucia北部の平原も、起伏の激しい地形となっている。また、ベータテストを通じて改善されたものの、依然としてスタッフ(身動きがとれなくなる)する地形があるようだ。TeleportやRecallの魔法が使えるように各自準備しておきたい。もしもの際には、Sextant(六分儀)を持っていると、GM(ゲームマスター)に現在地を伝えやすいだろう。ちなみに、SextantはUOT2Aの世界



本誌12月号の裏面写真では遠く隔れたアリス系のクリーチャー。現在は白や赤などより目立つ色に変更されている

でも機能する。これによって、UOT2Aの世界は「The Lost Lands」というのが正式名称らしい(ほかの地名は、製版付属の地図に書かれたルーン文字を参照すると、判読可能なものもあるが、現時点では不明)。

新クリーチャーに関する変更点も数多くある。TerathanとOphidianは世界戦どおり互いに攻撃し合うようになり、強さも調整されている。ただし、現状では、マニュアルに掲載されているモンスターの一部は登場していない。唯一確認できたのは、ベータテスト後編から登場したNightmareだけである。今後のパッチに期待しよう。



育てのとりぬきの多量したNightmare。弱い相手だととも可能だが、モンスターが非常に少ないため、真面目で取捨選択されよう



Terathan Keep(Pocus路のダンジョン)では、両陣営もうまく遊びやすい、命を救われることもあるだろう



新世界でしか売れないモンスターも、グラフィックが最新のUIで変わっているものなら、ブリタニア側へも運ばれてくるよう。またにもある可能性は、Hemelは注意が必要。現在、ブリタニア側でHemelに集まることはできない(アリス世界から運ばれたブリタニアに集まる、別の、ログアウトしてはいけない)

## コットン大騒動

ベータテストではRespawn(再生)速度が早く、難易度となったコットン(Cotton)地。コットンは町のTailorショップで買値(35~45gp前後)で売れるため、これをひたすら踏えば、あっという間に大金を得ることができたのだ。実は、アップグレード販売直後、まったく同じ状態であった。そのため、Oelucia北のコットン地では、異様な光景が繰り返された。Orc magが来ると、Lich先生が来ておめがましい(笑)。冒険者とコットンを抱き合っていたのである。ようやく事態に気が付いたOrigin Systems社によって、これらの物は封鎖された。ゲームバランスを壊すとして、マクロツールを使ったユーザーを厳しく監視しているにもかかわらず、このようなRespawn速度のままだとUOT2Aを開始したものは、新鮮な思いがある。



Yamatoにあるコットン地の難易度の低さ、今まさにそれが封鎖されようとしている様子(10月28日版)。サーバーによっては、注意書きの表示がなかった

## Bard最強伝説？

UOT2Aはパッチによって、ゲームバランスがかなり頻りに変わる。最近では、モンスターがDispelの魔法を使うようになり、Flour(小麦)も通り抜けるようになった。また、新世界のダンジョンはモンスターのRespawn速度が早く、数も多い。そのため、Bard(吟遊詩人)の人気の拍車をかけている。最低限必要なスキルは、Musicianship(音楽)、Provocation(罵詈)、Peacemaking(なだめ)、Hiding(隠れ身)の四つで、注意点とこつは次のとおり。

- ①むやみやたらに前進してはいけない
  - ②敵数したモンスターは確実に死ぬようにしなければならない
  - ③犯罪フラグが立ってしまったら、HidingとPeacemakingを活用する
- ①が最も大事な点で、これは心構えでもある。犯罪フラグがなブレイのためにBardになることはやめていただきたい。また、②はテクニックとして必須である。前進したモンスターをそのままにしておくと、ほかのPCに攻撃し、犯罪フラグが立つので、気配に気がついて来ない(いつ犯罪フラグが立つかわからず、突如中中でGuardに殺されてしまう)。原則として、弱いモンスターを強いモンスターへ前進すると良いだろう。



Belronと直線戦で戦うことは不可能に近い。Terathan Keepでは、2匹同時に出現するため、Bardが活躍するに似ている

# Blizzard

こたつでネットワークゲームする季節がやってきた。ビームとミサイル、鋼の剣とファイアーボールに満たされたハートウォーミングな冬休みを前にして、battle.net対応タイトルも次々とアップデートされている。今回はSTARCRRAFT Ver.1.03とDIABLO Ver.1.07の二つのパッチ情報を中心に紹介する。

文/安井 勉

## 全24項目にも及ぶ DIABLO Ver.1.07パッチの変更点

Ver.1.07パッチの変更点は24項目にも及ぶ。詳細は表A1に列挙しているが、新たな追加を行ったというよりも、主にバグフィックスを目的にしたものである。表を見れば、深刻なバグ、中程度のバグ、ささいなバグと、ゲームに与える影響ごとにクラス分けされ、修正が加えられていることが分かるだろう。

この中には、筆者がBlizzard Entertainment社(以下、Blizzard)に報告したバグも含まれている。本誌9月号で、「DIABLO II」についてのインタビュー記事を掲載したが、その際に筆者周辺で明らかになっていたバグを報告しておいたのだ。MAZOの紹介をした10月号でも、バグについては多少触れているので、どのバグを報告したのかは熱心な読者であれば想像がつくと思う。

これらの修正された項目の中には、「こんなバグがあったのか」と今まで気が付かなかった問題点まで列挙されている。発売されてからおよそ2年にもなろうという「DIABLO」というタイトルを、Blizzardがいかに愛し、また大切に品質を向上させていく努力をしているかが分かる。

ゲームプレイやバランスに影響しそうな修正は、主に「中程度のバグ」とされている中にある。攻撃速度の補正などについては、既存のプレイヤーのアイテム欄を一変させてしまうほどの大きな影響を与えている。なにせ今まで何の効果もなかったReadinessが、いきなり使えるアイテムの仲間入りをしたのだから……。

Ver.1.07のパッチは、すでに1998年9月末の時点でリリースされており、スケジュール的には12月号で紹介することも不可能ではなかった。しかし、「Ver.1.07パッチによりルーター経由でbattle.netに接続できなくなった」というわさが流れ、OCNを利用している筆者は試すことをためらったのである。そのため、読者の方々への情報提供が遅れてしまい、申し訳なかったと思っている。もちろん、Ver.1.07パッチによってルーター経由の接続が不可能になったわけではなく、NATやIPマスカレード(ファイアーウォールも含まれるのかは未検証)などの機能を使ってbattle.netに接続不可能になっただけだ。また、この問題についてはユーザーサイドからも非公式ながら解決策が提供されているし、Blizzardも最優先で対策を施す予定のようだ。



戻しにHell/Hell B13Fに出現したところ。モンスター(Fire Drake)のHP表示が正しくならしい。of hostexDuffixが修正されたことと公式サイトではコメントされているが、実際に修正されていないようにだ

Play Online **125** January 1996

# Code Factory

## ゲーマーが作るネットワークゲーム

### 第7回 日本初の商用ネットワークゲームを支えたソフトメーカー

ネットワークゲームはアメリカが発祥の地だというイメージがあるが、実は日本でも13年前前から一般向け商用サービスが開始されていた。当時の日本では、パソコン通信というメディアの初期にあたり、現在のようなインターネットによるネットワークゲームなどは考えられなかったが、その末裔のマーケットに挑戦したのが、「武勇伝」で知られるシステムプロである。今回はシステムプロにお邪魔して、13年間にわたるネットワークゲームの管理ノウハウなどをお聞きした。

文/安井 勉

#### 13年前に登場した 国内初のネットワーク麻雀ゲーム

コンピューターの技術は、それがソフトウェアであれ、ハードウェアであれ、日進月歩のペースで進化し続けている。ネットワークのインフラについても同様のことが言え、今でこそISDNやOCNが一般化しているが、13年前はモデムですら一般的ではなく、音響カプラーと呼ばれる原始的な通信機器を使用していた。それが300bpsのモデムへ移行し、さらに1200bpsへと通信速度を増していった。当時のパソコン通信事情を知る読者は少ないだろうし、そのころの技術者も少ないだろう。そこで、システムプロの国分靖彦さんに、当時のネットワークゲーム事情についてお話を聞いてみた。

**筆者** 国分さんは、いつごろシステムプロに入社されたのでしょうか。

**国分** 平成2年です。8年ほど前になります。

**筆者** アスキーネットなどのパソコン通信サービスが元氣だったころの時代ですね。御社が始められたネットワークゲームは、パソコン通信上の番組としてサービスされていたのでしょうか。

**国分** いえ、当初は直接弊社のアクセスポイントまで電話をかけていたかたちでした。当時から横浜に立地していましたから、その後、遠距離からアクセスされる方のためにフランチャイズ制にして、全国各地にシステム一式を設置していましたね。

**筆者** インターネット全盛の今では考えられませんが、

が、当時ではよくある形態ですね。その後、パソコン通信サービスとのゲートウェイ接続を開始されたのですか。

**国分** PC-VANやニフティサーブ、当時ケイネットと呼ばれていたコベルニクスなどと、X.25というパケット通信型のプロトコルを使って接続を始めました。直接電話をかけてもらうのと違って、間一つ、パソコン通信のホストが入りますから、応答速度が新たな問題点となってきました。

**筆者** 当時の通信環境って、どの程度のものでしたのでしょうか。

**国分** 4人打ち麻雀のネットワーク版のサービスを開始したころは、300bpsのモデムが精いっぱいでした。私が入社した頃は、1200bpsから2400bpsのモデムが一般的でしたね。もちろんMNPのようなエラー訂正機能はモデムに付加されていませんでした。

**筆者** 回線トラブルやタイムアウトが発生したらどうなるんですか。

**国分** 当時はハードウェア的にもソフトウェア的にも、データをリカバリするような仕組みはありませんでした。そこで、エラー修正をするためのライブラリーを自作しまして、それを組み込んでましたね。

**筆者** 回線切断についても対策されていたのでしょうか。

**国分** ええ、もともとプレイヤーが4人集まらなくても、思考ルーチンを持つコンピュータープレイヤーが参加する仕組みでしたから、回線切断などでプレイヤーとの接続が途絶えたと、自動的にコンピュ



株式会社システムプロ 国分靖彦氏  
<http://www.systempro.co.jp/>

PK

Optimize

ーターによる代打ちができるようになっていました。もちろん、ドロップしたプレイヤーが再接続した場合は、その状態からプレイが継続できます。このあたりは、パソコン通信サービスのホストとの接続が行われてからの変更になりますよ。

**筆者** ほかに、技術的に工夫された点などありますか。

**国分** 送受信するのは、ただか数十文字のデータなんですけど、それでも当時の通信環境では良好な動作結果を得られないんです。そこで転送データを少なくするなどの工夫をしましたが、細かいデータを多数送受信すると、かえって品質が下がったりして試行錯誤の繰り返しでした。また、各パソコン通信のサービスによって送受信可能な文字の種類などが異なるので、このあたりもライブラリ化して共通化を行いました。

ここまでの話をうかがって驚いたのは、つい最近のネットワークゲーム開発においても、同様の工夫が行われているという点だ。インフラやハードウェアが進歩し、ソフトウェア技術が向上しても、ネットワークゲーム特有のプレイビリティというリズム感については、各タイトルごとに工夫が必要なのである。おそろしく社が最新リリースゲームタイトルでも、13年前からネットワークゲームを開発、販売してきた経験が生かされていることだろう。

## ネットワークゲームの管理はコミュニティ作り

本誌8月号のゲームソフトレビューで紹介した「武勇伝」は、システムプロが1998年6月に発売した完全ネットワーク仕様のゲームである。プレイヤーは三国志時代の武将になりきって、特定の勢力に属し、内政や戦闘に従事していく。ゲームバランスが良いだけでなく、メーカーにプレイヤーの声が届きやすいことでも評判は高い。ネットワークゲームをサービスする側として、どのようなサポートがプレイヤーからの好評を得るのだろうか。

**筆者** たしか、武勇伝のサーバーはパソコンでしたよね。ネットワークゲームを作る有志のためにノウハウを提供する予定はありませんか。

**国分** 武勇伝はSCO UNIX、「競馬伝説」や「プロ雀士道」はSolarisのX86版を使用しています。どちらも、サーバー本体はパソコンそのものです。ワー

クステーションと比べて処理能力に見劣りがなかったことと、コストの面で有利なのでパソコンを採用しています。残念ながら、今のところ、これらのノウハウを外部に提供する予定はありません。

**筆者** UNIXという点と数回が高そうですが……

**国分** 情報量が少なく、周辺機器への対応などでインストールにすら手を焼かれます。ノウハウの外部への提供という点では、パソコン通信サービスのユーザー管理などを、弊社でお手伝いさせていただいたことがあります。

**筆者** 通信回線の問題もありましたし、アマチュアがネットワークゲームのサーバーを常時設置するには、まだ時間が必要なのかもしれませんね。そういえば、御社のBBSとか拝見してました。なかなか活発な議論が行われているようですね。

**国分** BBSについては、ほぼ毎日目を通していて、回答できるものについては、その場で回答しています。また、昼休みなどはシステムプロの社員が数名、ゲームにログインしており、ユーザーさんとの交流を積極的に行っています。

**筆者** 最近、プレイヤーによるオフラインミーティングがあったようですが、

**国分** はい、弊社のスタッフも参加しました。大阪でのオフラインミーティングでは、1次会で武勇伝をみんなでプレイしたんですよ(笑)。

**筆者** うあ、熱心なプレイヤーに恵まれていいですね。さぞ、盛り上がったことですよ(笑)。

**国分** やはりネットワークゲームを作っていて、大切にしたいというか、育てていきたいのはプレイヤー同士のコミュニティだと思っています。それができたらネットワークゲームなんだと、私は思っています。

**筆者** 同感です。本日は、お忙しいところありがとうございました。

システムプロは、ネットワーク対応の競走馬育成シミュレーションゲーム「競馬伝説」の最新版を1998年末に発売する予定です。4月にパッケージが発売されたプロ雀士道や、先に紹介した武勇伝を含めると、年内に三つのネットワーク対応ゲームタイトルがそろえることになる。ネットワークゲームが多くなるゲームファンからの支持を得た今、10年以上の開発キャリアを持つ同社のゲームタイトルは、これからますます注目を集めることになるだろう。今後の活躍に期待するとともに、ネットワークゲームの開発者を志す読者の方々は、同社の手厚いユーザーサポートを参考にして欲しい。



専用サーバーにアクセスして約100人での同時対戦が可能(武勇伝)。三国志という時代の中で、プレイヤーは1人の国主となり、ほかのプレイヤーと協力して敵の城を攻略していく



馬となって競走馬を育てていく中央競馬シミュレーションゲーム「競馬伝説」。育成した馬がサーバー上のG1レースで競走すれば、賞金10万円の金庫(国庫券、商品券)が贈られる



右のアンケート・  
資料請求ハガキを  
送っていただいた方に  
抽選でプレゼントを  
差し上げます。



その魅力と対応ゲームを、付録小冊子で徹底紹介した「サイドワインダーフォースフィードバックホイール」を10名に。なお、このプレゼントに限り、応募締め切りを12月1日とさせていただきます。また、当選者の発表を12月3日にPlay Onlineのホームページで行います。

DE



さまざまな特典も付いてくるダークアイズのオープンベータテストのアカウントを100名に。当選者にはプレミアムカードが送られます。βテストの詳細は、p.018からのダークアイズ総編をご覧ください。なお、このプレゼントの応募締め切りは11月30日必着とさせていただきます。また、プレゼント希望時には必ず「DIE」と記入下さい。

**Riva TNT搭載  
ビデオカードプレゼント**

(株)ダイヤモンド・マルチメディア・システムズ  
2D/3Dコンボカードの定基となりつ  
つあるViperシリーズの新製品「Viper  
V550」を1名に。

**JSI International社**  
アメリカで知名度の高いビデオカードメーカーSTB Systems社の「VELO CITY 4400」を1名に。

ビデオ出力端子やVoodoo/Voodoo2搭載カードとの専用接続端子など、ゲームに最適な機能を備えた「SPECTRA 2500」を1名に



ウルトラローレイテンシーSGRAMを搭載し、テクスチャデータを多用したゲームの描画に強みを持つカノープスの「SPECTRA 3200」を1名に。

※製品はすべてAGP版です。詳しくはp.106からの郵購2巻をご覧ください。

3



今やパソコンゲーム界のアイドルともいえる  
レイラ・クロフトのマウスパッドを5名に。

※記号は変わる場合があります。

4



長く売ったロゴがかっこいい「X-ファイル ザ・ムービー」のキーホルダーを4名に。

5



54

58

映画でも迷宮を見せる「X-ファイル ザ・ムービー」のモルダー(BA)とスカリー(BD)のフィギュアを各1名に。

7



免許を付けてバトカーとカーチェイスを繰り広げる「ニードフォースピード」最新バージョンを3名に。

8



あの懐しのゲームを15年ぶりによりみがえらせた「LODE RUNNER2」を2名に。

6



64

63

**HUMAN SOFT社**  
 ロゴをあしらったマグカップ(8A)とTシャツ(8B)を  
 それぞれ2名に。

9



あらゆる機体での空戦を可能にした「Combat Flight Simulator」。そのロゴ入りポロシャツを2名に。

## プレゼント応募方法

プレゼントご希望の方へアンケート・資料請求ハガキに必要事項を記入の上ご応募ください。締め切りは1998年12月24日(2月号発売日)です。当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。



# Play Online

月刊プレイオンライン

## 読者アンケート & 資料請求サービス

本誌に掲載されている広告の詳細な資料を希望される方は、下記の二つの方法でご請求ください。

読者プレゼントの応募も兼ねています。

### ① 資料請求ハガキで請求

右の資料請求ハガキの表・裏をご記入のうえ、ご希望の資料請求番号のチェックボックスに ☒ をお付けください。

(☒ は黒のボールペンでお願いします。)

※資料請求番号は各頁の下欄に記してあります。

※切手を貼る必要はありません。そのままご投函ください。

### ② インターネットで請求

資料請求のホームページにアクセスしてください。

<http://www.play-online.com/ad/>

資料請求フォームが表示されますので、画面の指示に従って必要事項を入力ください。

料金受取人払

目黒局承認

1325

差出有効期間  
平成11年9月  
30日まで  
(切手不要)

(受取人)

東京都目黒区青葉台3-1-12

株式会社アクセラ

第二編集局

月刊プレイオンライン編集部 行



フリガナ			生年月日	年齢
氏名			19 年 月 日生	歳
〒	—	番( )	—	
ご住所	市 区 町 丁目 番 号			
勤務先名 学 校 名	所属・役職 / 学部			
電子メール アドレス			パソコン歴	約 年
希望プレゼント番号				

Play Onlineに関するご意見、ご感想、取り上げてほしいゲームや収録してほしい体験版などがございましたらお書きください。また、読者ページ「Play Online SQUARE」や質問ページ「Gamer's Pit」への投稿も大歓迎です。

月刊プレイオンライン 1999年1月号

資料請求サービス 希望製品番号 (1月20日消印まで有効)

- ☐ H03 ツクダシナジー  
☐ 001 NTTデータ  
☐ 002 日本テレコムODN  
☐ 003 日本テレコムODN  
☐ 007 松下電器産業

- ☐ 009 アートディンク  
☐ 010 メディアクエスト  
☐ 011 マイクロソフト  
☐ 013 エムスリーエンタテインメント  
☐ 00A シーズウェア(片観音ボスター)

編集部ではよりよい雑誌を作るため、読者のみなさまのご意見を参考にしています。  
今後の企画に反映いたしますので、お手数ですがアンケートにご協力をお願いします。

●ゲームソフト購入の際、何を参考にしますか(いくつでも)

- ☐雑誌の評価記事 ☐広告 ☐ホームページ ☐体験版 ☐友人からの情報 ☐店頭  
☐話題になっているから(売れているから) ☐その他

●インターネット歴

- ☐未接続 ☐1年未満 ☐～2年 ☐～3年 ☐～4年 ☐4年以上

●お使いのプロバイダーは(いくつでも)

[

●プロバイダーの選択ポイント(いくつでも)

- ☐料金 ☐アクセスポイント数 ☐バックボーンの太さ ☐回線の混雑率 ☐サポート体制  
☐会員専用のコンテンツ ☐オプションサービス ☐ネームバリュー  
☐その他[

●インターネットへの接続方法(主に使うもの)

- ☐33.6kbps以下のモデム ☐56kbpsのモデム ☐ISDN ☐OCN  
☐校内・社内のLAN ☐CATV ☐接続していない

●1日何時間くらいインターネットを利用しますか

- ☐～1時間 ☐～2時間 ☐～3時間 ☐～4時間 ☐4時間以上 ☐週末のみ

●次にほしいものはなんですか(いくつでも)

- ☐パソコン ☐モデム ☐TA ☐ダイアルアップルーター ☐液晶ディスプレイ  
☐ディスプレイ ☐メモリー ☐HDD ☐CD-ROM ☐MO ☐DVD ☐CD-R  
☐グラフィックカード ☐3Dアクセラレーター ☐サウンドカード ☐ドリームキャスト  
☐その他[

●本誌をどこでお知りになりましたか

- ☐書店 ☐雑誌・新聞広告(媒体名):  
☐バナー広告[HPのURL:  
☐知人・友人の勧め ☐その他[

●本誌以外にご購読の雑誌はありますか(いくつでも)

- ☐インターネットマガジン ☐日経ネットナビ ☐インターネットアスキー ☐Hello! PC  
☐日経バイト ☐ログイン ☐コンプティーク ☐電撃王 ☐テックWIN ☐週刊ファミ通  
☐日経クリック ☐月刊アスキー ☐週刊アスキー ☐日経パソコン ☐DOS/Vマガジン  
☐DOS/Vパワーレポート ☐アスキーDOS/V ISSUE ☐PC WAVE  
☐その他[

●Play Onlineの購入は

- ☐[ ]月号より毎号購入 ☐月によって購入 ☐はじめて購入

●弊誌の購入ポイントはなんですか(いくつでも)

- ☐最新のゲームニュースを知りたいから  
☐好きなゲーム・注目しているゲームが紹介されているから  
☐好きなゲーム・注目しているゲームが攻略されているから  
☐パソコンのハード・ソフト情報が載っているから ☐値段が手ごろだから  
☐欲しいプレゼントがあるから ☐CD-ROMに入っているゲームがよかったから  
☐その他[

●面白かった記事はなんですか

●つまらなかった記事はなんですか

●取り上げてほしいゲームはなんですか

噂の新作 続々入荷

日本全国通販 OK

代引き による  
銀行振込 お支払い

振込口座先 東京三菱銀行 秋葉原支店 普通 0555209(株)メッセサンオー

お申し込みは電話で **03-3255-3500** 又はインターネットで **[www.messe-sanoh.co.jp/overtop](http://www.messe-sanoh.co.jp/overtop)**

## NEW TITLE

**SIN: 罪** (初回限定版付)  
Quake 3: Team Arena  
30750円(税別)  
**¥6,400**

**TOMB RAIDERS III**  
 (完全日本語版) 12月18日 ¥6,400  
 待ちきれない! 12月27日(土)付発売  
 R-15  
 全世界で最も有名な冒険ゲームの日本版となった。  
 『トーマン』シリーズの2作目。全3巻の1巻。

**Falcon 4.0**  
速に飛ぶから  
持ちに持たされた  
最新のフライトゲーム  
¥TEL

Microsoft  
Combat Simulator  
マイクラの世界に  
空に戦場  
フライトシミュレーションゲーム  
¥TEL

**Delta Force**  
超リアルな  
ソルジャー  
ゲーム  
¥TEL

12月13日(土)18時~20時

**Baldur's Gate**  
(日本語版同梱)

新に登場する魔法使いの仲間、トワー  
クエーダ、そして新しい仲間たちから  
このゲームははじまります

TEL

**Need For Speed III**  
（完全日本語版）  
実際の公道レースカーを乗り  
回す！ 激突レース！ ニード・  
フォースpeed3！ 激突レース！  
**¥6,600**

**STAR TRAK:**  
Klingon Honor Guard  
(4コマ付)  
またまた前作の続編。ゲームブック  
を舞台にした、SFファンタジー  
小説はひたすら読者の想像力に  
ゲーム。

**CARNAGEDDON II**  
格闘アクション  
カーニバル「カゲドン」  
続編登場

European Air War

**SPEC OPS**  
 伝説的トリオ  
 Langdon & Felt Bravo  
 敵艦沈没作戦に  
 さらけられ、作戦に  
 対して  
**TEL**

**SHOGO:異聞**  
外生ものの  
新装版ソフトアクション  
¥6,490

今冬発売予定  
WII FIGHTER  
no.2 コントラクトシリーズ  
星は2人 ぶつかる2人 バット  
MTEL

**SuperBike World Championship**  
Virgin Red Bull Team  
Motorcycle & Rider for sale?  
**¥6,600**

**F22: Total Air War**  
(完全日本語版)  
DIDの最新3D最新映像早くも  
日本語版登場!!  
**¥7,400**

**MotoRacer II**  
 2513  
 2513  
 2513

**Trespasser**  
Doomの続編的なゲーム  
リアリティ重視の立体的  
恐竜や動物が登場する

大ヒット作の続編や、話題の新作が、年末に向け続々  
入荷予定!今年のヒット作も大量在庫有り  
ソフトの入荷及び在庫状況のお問い合わせ、  
通販のお申し込みは **03-3255-3500**

## BEST SELLER GAMES

[illegible]

## JOYSTICK & GAME PAD

## FLIGHT Controller

Microsoft	
SideWinder	
ForceFeedback Pro	¥15,600
Precision Pro	¥15,600
CH Products	
F-16 FighterStick	¥13,800
F-16 CombatStick	¥8,600
Virtual Pilot Pro	¥10,800
Pro Throttle	¥13,800
Pro Pedal	¥10,800

その他Suncom SAITEK Logicool



## Graphics Card

**＜Diamond＞**  
 VIPER V550 SDRAM 16MB AGP ¥25,800/PCI ¥24,800  
 Monster Fusion (30fx Voodoo Banshee) SDRAM 16MB AGP ¥21,800/PCI ¥19,800  
 Monster3D II (30fx Voodoo2) 12MB ¥22,800/6MB ¥16,800

**＜Canopus＞**  
 SPECTRA3200 (RIVA TNT) SDRAM32MB AGP ¥31,800  
 SPECTRA2500 (RIVA TNT) SDRAM32MB AGP/V3100 DUTY ¥29,800  
 PCIモデル近日常!  
 PURE3D II LX (30fx Voodoo2) 12MB PCI ¥34,800/バリエーション PCI ¥29,800

**＜CREATIVE＞**  
 3D Blaster Banshee SDRAM 16MB AGP ¥18,200/PCI ¥16,800  
 Graphics Blaster TNT SDRAM 16MB AGP ¥22,950/PCI ¥22,500

**＜ATI＞**  
 RAGE FURY SDRAM32MB AGP6XP/PT128 SDRAM 16MB AGP ¥21,800



**〈ThrustMaster〉**  
Nascar Pro Racing Wheel..... ¥17,800  
Nascar SPRING Wheel..... ¥12,800

**〈CH Products〉**  
Racing Wheel..... ¥17,800  
Racing System..... ¥12,800

**〈SC&T〉**  
ultimate MER 4 PER..... ¥17,800



<b>〈Microsoft〉</b>	
SideWinder	
Game Pad	¥4,400
Free Style	¥3,980
<b>〈SAITEK〉</b>	
XG-30M	¥2,200
XG-31M	¥3,800
XG-32M	¥4,800
その他、USBゲームパッド、キーボード、エミュレーションジョypad等在庫、盛り沢山。	

### Sound Card

**＜CREATIVE＞PCIサウンドカード**  
 Sound Blaster Live(EMU10K1) SPDIF 出力付 ¥25,900  
 Sound Blaster Live Value(EMU10K1) ¥15,480  
 DirectSound3D、自社独白規格EAXに対応。  
 コンシューマ最高レベルのMIDI性能。  
 Sound Blaster PCI128 ¥10,800  
 Sound Blaster PCI22B (西輸入、バルク品) ¥7,780

**＜Diamond＞**  
 Monster Sound MX300(Aureal Vortex2) 近日入荷!!  
 Monster Sound MX200(Freedom500) ¥17,800  
 Monster Sound M80(Freedom500) ¥11,800  
 Sonic Impact S90(Aureal Vortex1) ¥6,800  
 Sonic Impact S90(Aureal Vortex1)西輸入バルク ¥5,480

**＜YAMAHA＞**  
 WAVE FORCE 192XG(YMF724) ¥12,500

**Computer Parts & Windows Games Plus**

**OverTop**  
as Messe-Sanoh II  
[www.messe-sanoh.co.jp/overtop](http://www.messe-sanoh.co.jp/overtop)

〒101-0021  
東京都千代田区外神田3-11-5  
TEL. 03-3255-3443  
FAX. 03-3255-3494  
《営業時間》  
月～金曜日 11:00～20:00  
土曜日 10:00～20:00  
日曜・祝日 10:30～19:30



# TECHNICAL EDGE

## 新製品情報

3DNow!によってゲーマーの注目を集めている「K6-2」だが、AMDは動作周波数を500MHz以上に高めた「K7」を1999年の春ごろに出荷すると発表した。MMX2をサポートするKatmaiが同時期にリリースされる予定だが、こちらは440BX上でも動作するSlot1対応のプロセッサ。一方、K7は、ベースクロック200MHzを採用した、まったく新しいプラットフォームとなるため、このK7によって、ゲームの世界がどのような進化をとげるのかに注目したい。

### Hardware ベースクロック200MHzを採用したAMDの次世代プロセッサ

#### AMD-K7プロセッサ

アメリカのAMDは、「K6-2」の後継品にあたる第7世代プロセッサ「AMD-K7」の技術情報を公開した。

0.25μmクロンプロセス技術を用いて2200万のトランジスタを集積、最高で72本のx86命令を制御できる。CPUクロックは500MHz以上で、スケーラブルマルチプロセッシング対応200MHz Alpha EVシステムバスインターフェースを搭載

し、ベースクロック200MHzのマザーボードに対応する。128KBのL1キャッシュを本体に内蔵するほか、64ビットのバックサイドL2キャッシュインターフェースにより、512KB～8MBまでのL2キャッシュをサポート。もちろん、K6-2同様3DNow!テクノロジーも搭載する。1999年の上半期には、CPU本体をはじめ、対応マザーボードやチップセットが市場に出さる予定。

### Hardware

#### 3D描画機能を強化した Cyrixの次世代プロセッサ ハラペーニョ

ナショナル・セミコンダクターの子会社であるサイリックスは、6x86シリーズの後継プロセッサ「ハラペーニョ」の技術情報を発表した。

CPUコアと完全にパイプライン化されたL2キャッシュをCPU内部に搭載、CPUコアと同じ周波数で動作させることによって、メモリアクセスによる遅延を解消した。キャッシュ容量は256KBだが、典型的な512KBのオンチップキャッシュに匹敵する高速処理が可能。ビデオカードは、このL2キャッシュを、テクスチャキャッシングや、マルチパスグラフィックス機能の複合バッファとして使用する。

また、新たな浮動小数点ユーティリティは、独立した2組のFPU/MMXユニットを持ち、いずれにも完全にパイプライン化されたx87加算回路とx87乗算回路が含まれる。CPUコアとデュアルFPUを使う3Dグラフィックスエンジンが統合されており、MMXと3DNow!命令の両方をサポートする。CPUクロックは600MHz～800MHzで、来年の第4四半期ごろに出荷予定。

問い合わせ先: 0120-666-118

### Computer パソコンと連動するコードレス電話をマイクロソフトが発案

#### Microsoft Cordless Phone System

アメリカのマイクロソフトは、同社から発売される電話機としては第1号となる「Microsoft Cordless Phone System」を発表した。

パソコンのシリアルポートに接続する電話機本体、使用周波数帯900MHzの受信機、充電用受け台により構成されるシステムで、電話会社が提供する発信者番号通知サービスの機能を拡張するソフトが付属する。このソフトにより、複数の発信者に向けて毎々に違ったボイスメッセージを準備しておくことができるほか、優先度の高い発信者からの着信のみを受け付けたり、希望しない発信者からの呼び出しを拒否したりすることができる。また、口頭で簡単な命令を電話機に伝えるだけで、電話を掛けさせたりメッセージを確認することも可能。送受信されるすべての通話は自動的にパソコンに記録される。なお、11月時点では、日本で販売される予定はないが、製品化の検討は進められている。



対応OS: Windows 95/98  
価格: 189ドル  
問い合わせ先: 03-5454-2300

### Infrastructure 将棋、囲碁、麻雀のネットワーク対戦が楽しめるサービス

#### JustNet TAISEN

ジャストシステムは、JustNet上においてネットワークゲームが楽しめるサービス「TAISEN」を開始した。

3.5MBの専用アプリケーションをダウンロードしてインストールするだけで、気軽にネットワーク上で将棋、囲碁、麻雀が楽しめるようになる。麻雀で人数が足りない場合にはコンピュータが代わりに

参加する機能や、将棋、囲碁ではゲーム終了後に棋譜のデータを取る機能もある。また、通常のゲームだけでなくチャット機能も付いているので、ゲームを観戦しながらチャットを楽しむこともできる。月額使用料金1,000円（半年一括の場合は5,000円）で、だれでも利用できるほか、無料で10日間のゲスト利用も可能。



URL: <http://www.justnet.ne.jp/taisen/>  
問い合わせ先: 03-5412-2606

## Hardware

### XeonプロセッサとRiva TNTを搭載したデスクトップパソコン

#### GX-450

日本ゲートウェイ2000は、Pentium III Xeon 450MHzを搭載したフルタワー型デスクトップパソコン「GX-450」を発売した。

マルチプロセッサ対応のマザーボードにPentium III Xeon 450MHzと440GX PCIチップセットを搭載したハイエンド機種。メインメモリはPC100準拠のSDRAMで、標準で32MBを装備し、最大で1GBまで増設可能。ビデオカードはSTB nVIDIA Riva TNT 16MB AGP (VELOCITY 4400のOEM版)を採用しており、CD-ROMドライブは最大32倍速。ハードディスクは3.2GBから14GBまで自由に選択可能で、Windows 98またはWindows NT 4.0がブレイクストールされる。エントリーモデルからハイエンドデュアルCPUモデルまで、4種類の基本構成が用意されているが、搭載メモリ量、OSの種類、DVD-ROMドライブやCD-RWドライブの有無、サウンドシステム、ディスプレイのサイズなどは自由に指定できる。



価格：26万5,400円より  
問い合わせ先：日本ゲートウェイ2000  
0120-54-2001

## ワンポイント解説

### マルチプロセッサシステム

コンピュータに複数のCPUを搭載し、処理能力を大幅に向上させるシステム構成。マルチプロセッサの環境を実現するには、マザーボード、CPU、OSのすべてがマルチプロセッサに対応していなければならない。Windowsファミリーでマルチプロセッサに対応しているOSはWindows NTのみで、インテル製CPUに対応しているのは、Pentium Pro、Pentium II、Pentium III Xeonとなる。また、1999年の夏ごろに登場するDirectX 7はマルチプロセッサをサポートするため、今後、ゲーム用途のマシンにもマルチプロセッサシステムが普及する可能性が高い。

## Hardware

### ナンバーディスプレイ対応 ISDNターミナルアダプター

#### INSメイトV-30DSU

NTTは、ナンバーディスプレイ対応のDSU内蔵ISDNターミナルアダプター「INSメイトV-30DSU」を発売した。

アナログポート2基とデータポート1基を搭載する。アナログポートはナンバーディスプレイに対応しており、アナログ通信機器を接続すれば電話に出る前に、発信者（相手の電話番号）をディスプレイで確認できる。また、アナログポートへの着信番号をデータポートに送出し、相手の電話番号情報をパソコンの画面上に表示させることも可能。最高通信速度はMP方式による128kbps。Windows 95/98/NTおよびMacintoshに対応したセットアップツールを標準添付する。



価格：3万4,800円  
問い合わせ先：NTT情報機器事業部  
03-3509-8981

## Hardware

### V.90とx2の両規格に対応したボックス型FAXモデム

#### PV-BF5601 HMV、PV-BW5601 HMV

アイワは、56kbps対応ボックス型FAXモデム2機種を発売した。

「PV-BF5601 HMV」は電源回路内蔵タイプ、「PV-BW5601 HMV」はACアダプター接続タイプで、両製品とも56kbpsの国際標準規格ITU-T V.90およびx2に対応する。イラスト表示を採用したLEDインジケータを搭載しているため、電源、パソコンのスタンバイ、オフフック、送受信といったモデムの動作状況が一目瞭然。一体型スタンドにセットして、タテ置き、横置きのどちらでも使用できる。また、製品にはインターネットエクスプローラー、英語翻訳ソフト、主要パソコン通信やプロバイダーとの接続ソフトが添付される。



価格：2万2,900円  
(PV-BF5601 HMV)。  
1万9,800円  
(PV-BW5601 HMV)  
問い合わせ先：  
03-3371-7981

## Hardware

### ワイヤレス接続が可能なターミナルアダプターの子機

#### AtermRS10

NECは、ワイヤレスTA「AtermWEOシリーズ」の専用子機「AtermRS10」を発売した。

親機との間で64kbpsのワイヤレスデータ通信が可能で、親機を経由して、通常のターミナルアダプターと同様にインターネットへ接続できる。ワイヤレスなので従来のような配線が必要なく、パソコンの台数が増え、後から子機を増設するだけで対応できるため経済的だ。製品にはアナログポートが1基搭載されており、子機に電話機、親機にPHSを収容して、ホームコードレスホンとして使用することもできる。



価格：2万4,800円  
問い合わせ先：0120-36-1138

## Software インターネット経由で侵入するウイルスを自動検出するアンチウイルスソフト

VirusScan Ver.4.0 for Windows 95/98

ネットワーク アソシエイツは、アンチウイルスソフト「VirusScan」の最新バージョン「VirusScan Ver.4.0 for Windows 95/98」日本語版を発売した。

VirusScanは、マイクロソフトのPlus!をはじめ、大手パソコンメーカーのプレインストールマシンにバンドルされているアンチウイルスソフト。今回発売されたVer.4.0では、従来のVirusScanの機能に加えてWebScanXの機能を統合し、インターネットへの対応度を強化した。悪質なActiveXコントロールやJavaアプレットの侵入を阻止する「インターネットフィルター」、ダウンロードファイルに潜むウイルスをリアルタイムに検出する「ダウンロードスキャン」、受信メールボックスを検査してメールを開く前にウイルスを検知する「E-Mailスキャン」などの機能を搭載する。また、ユーザーインターフェースも大幅に改善されており、一つの集中管理画面からウィザードを利用して、ウイルス情報のアップデートや検査のスケジュールリング、アップグレードオプションなどを簡単に設定できるようになった。



対応機種: Windows 95/98/99  
 動作環境: Pentium II 333MHz以上、  
 PC-98シリーズ  
 価格: 6,500円  
 問い合わせ先: 03-5408-0701

## Software ハードディスク管理を一手に引き受けるデスクトップユーティリティ Nuts&Bolts

ネットワーク アソシエイツは、パソコンの使用環境を向上させるユーティリティ集「Nuts&Bolts」を発売した。

ハードディスクの診断/最適化/データ修復、ファイルの圧縮/解凍、ウイルスチェック、アプリケーション起動の高速化、音声ファイルの暗号化/復号化など、ハードディスクを管理する上で必要となる機能のすべてを1パッケージに収録。内部的には各六つのモジュールからなる7つのプログラムにより構成されているのだが、ユーザーは集中管理画面を通して、モジュールやプログラムの選いを意識することなく、シームレスで効率的な良いディスク管理を行うことができる。また、西暦2000年問題のチェックと補正機能も搭載する。



対応機種: Windows 95/98が稼働しているPC/AT互換機、PC-98シリーズ  
 価格: 6,800円  
 問い合わせ先: 03-5408-0701

## Software Voodoo2に対応した3Dデジタルコンテンツ作成ツール MOTIVATE 1.5

住友金属工業は、3Dデジタルコンテンツ作成ツール「MOTIVATE 1.5」を発売した。今回発表されたVer.1.5は、3月に発売した製品をTCP/IPネットワークに対応させたもので、同ソフトで開発したコンテンツは自動的にインターネットへの対応が可能になる。また、3Dキャラクターが四つの環境変化を判断・推測して自動的に動作する「インテリジェントデジタルアクター技術」を搭載。キャラクターの動きをすべてプログラミングする必要がないので、短期間・低コストでコンテンツを作成できる。

新製品では従来のOpenGLに加えて、レンダリングプラグインがDirect3DとGlideにも対応した。これにより、一般的なビデオカードからVoodoo2を搭載した3Dアクセラレータまで、動作環境に応じたさまざまな3Dコンテンツの作成が可能となった。また、制作者はレンダリングプラグインの機能を意識することなく、コンテンツが作成できる。プラグインのソースコードは公開されているので、独自の機能拡張も可能だ。



対応OS: Windows NT 4.0  
 価格: 50万円  
 問い合わせ先: 03-5814-3021  
 URL: <http://www.cyber-smi.com/motivate/>

## Software

### ハードウェアデコーダー不要のDVDビデオ再生ソフト

SoftDVD

ノバクは、アメリカZORAN社製のDVD再生ソフトウェア「SoftDVD」を発売した。

SoftDVDは、ハードウェアデコーダー無しでDVDビデオの再生が可能。MPEG1およびMPEG2に対応し、略号解読処理ソフトを内蔵しているため、コピーロケされたタイトルの再生も可能。マルチアングル切り替えや音声/字幕切り替えなどのDVDナビゲーションをフルサポートするほか、ドルビーデジタルオーディオにも対応する。



対応OS: Windows 95/98  
 動作環境: Pentium II 233MHz以上、  
 メモリ-32MB以上、DVD-ROMドライブ必須  
 価格: 8,000円  
 問い合わせ先: 03-3817-8711

## It セガサターン周辺機器接続用カードが当たるキャンペーン

ゲーム環境快適キャンペーン

アイ・オー・データ機器は、Voodoo2を搭載した3Dアクセラレータ購入者を対象に、セガサターン周辺機器接続用カードをプレゼントする「ゲーム環境快適キャンペーン」を開始した。

「GA-VD II 12/PCI」を購入したオンラインユーザー登録を済ませると、セガサターンのゲームパッドやコントローラーをパソコンに接続して使用するためのインターフェースカード「IF-SEGA/ISA」または「IF-SEGA/98」が、抽選で毎月100名に当たる。応募期間は1998年10月1日～1999年1月31日、抽選の結果は毎月の応募期終了後にホームページに掲載される。なお、登録ハガキによる応募はできない。



問い合わせ先: 新製品案内窓口 076-260-1024  
 URL: <http://www.aodata.co.jp/>



## 1万件以上のQ&AをWeb上で検索できる パソコンサポートサービス

### パソコンインフォメーションセンター-ROBO

NECは、インターネット上のパソコンサポートサービス「パソコンインフォメーションセンター-ROBO」の情報内容と検索機能を大幅に強化した。

同社の電話相談窓口に関しあわせの多かった事例約1万1000件を、Q&A形式にまとめてWeb上で公開。ジャストシステムの「Justsystem ConceptBase Search1000」を使った情報検索システムによって、調べたい内容を自然文で入力するだけで、該当する事例が検索できるようにした。そのほかにも、同社製パソコンの修正/サポートプログラムの自動アップデータ、各種周辺機器との接続可否情報、PDF形式のマニュアルの閲覧などが行える。



URL: <http://www.nec.co.jp/pcrobo/>  
問い合わせ先: 0120-60-9821

## ワンポイント解説

### PDF (Portable Document Format)

DTPソフト、ワープロ、表計算などのソフトで作ったドキュメントを、そのままのイメージでインターネットやLANを使って配信するためのファイル形式。画像や彩色文字を使ったレイアウト画面をWebページに掲載できるといふ点においてはHTML形式と同様だが、PDFを使えば、HTMLでは表現が困難な複雑なレイアウトでも、印刷物と同等のクオリティで再現することが可能。オリジナルデータと比べるとファイルサイズが非常に小さくなるのが特徴で、次世代のWebページ記述言語の標準となる可能性を秘めている。

Webページに掲載されているPDFファイルは、アドビシステムズの「Acrobat Reader」を組み込んだブラウザで閲覧できる。また、ダウンロード後のPDFファイルは、専用ビューワー「Acrobat Reader」を使って内容の参照、プリントアウトが行うことができる。

## Hardware

### 4スピーカーを使って立体サウンドを 楽しめるPCIサウンドカード

#### Sound Blaster PCI 128 for DOS/V

クリエイティブメディアは、PCIサウンドカード「Sound Blaster PCI 128 for DOS/V」を発売した。

対応APIはDirectSound、DirectSound3Dのほかに、新たにEAX(Environmental Audio Extensions)もサポートしており、最大4台のスピーカーを使用したサラウンドサウンドが楽しめる。ゲームの場合、背後から語りかけてくる敵の声、見通しの良い通路で対敵相手を追い抜くときの効果音までをリアルに再現する。そのほか、128ボイスのウェーブテーブルシンセサイザー、ジョイスティックポートを標準装備する。



対応OS: インテル純正のマザーボードとチップセットまたは100MHz以上のマザーボードとチップセットを搭載したPC/AT互換機  
対応OS: Windows 95/98/NT 4.0  
価格: 1万3,800円  
問い合わせ先: 03-3258-5577

## Hardware

### 5倍速DVD-ROMドライブを採用したDVD再生キット

#### Creative PC-DVD Encore5X Dxr2 for DOS/V

クリエイティブメディアは、DVD再生キットに5倍速DVD-ROMドライブを採用した「Creative PC-DVD Encore 5X Dxr2 for DOS/V」を発売した。

パッケージには、DVD-ROMドライブのほかに、MPEG-2ビデオ再生カード、接続ケーブル、PC-DVDプレイヤーソフトなどが含まれる。DVD-ROMドライブ「PC-DVD 5X」がサポートするディスクは、DVD-ROM、DVD-R、CD-R、CD-RW、フォトCD、CDオーディオなどで、CD-ROMについては32倍速相当の転送速度を持つ。MPEG-2ビデオ再生カード「PC-DVD Dxr2」は先進的なビデオエンハンステクノロジーを採用、ちかつのサイズ変更が可能。また、ドルビーデジタルオーディオ同軸出力機能により、8スピーカーサウンドシステムを使った、映画館並みのオーディオ環境を創出する。



対応OS: Windows 95/98/NT 4.0  
価格: 3万9,800円  
問い合わせ先: クリエイティブメディア  
03-3258-5577

## Hardware

### 最大容量17.2GBのUltraDMA対応ハードディスク

#### DiamondMax 4320シリーズ

アメリカのマックスア社は、UltraDMA対応のE-IDEハードディスク「DiamondMax 4320シリーズ」の量産出荷を開始した。ディスク1枚当たりの記憶容量は4.3GBで、ドライブの容量は4.3GB、8.4GB、13GB、17.2GBの4種類。ディスク回転数は5400rpmで、平均アクセスタイムは9ミリ秒。これまでのDiamondMaxシリーズ同様、デジタル信号プロセッサをベースとした巨匠アーキテクチャー、PRMLリードチャネル、独自開発4ヘッドディスクアセンブリを採用することにより、高速度性とMB単位の価格抑制を同時に実現している。初期出荷分はUltraDMA 33対応だが、後にUltraDMA 66対応製品も追加される予定。



問い合わせ先: 日本マックスア  
03-3345-8990

## Etc

Web情報の日本語検索を実現したブラウザ  
Netscape Communicator 4.5

ネットスケープ・コミュニケーションズは、ブラウザの最新バージョン「Netscape Communicator 4.5」日本版の無償配布を開始した。

インターフェースなどの外観には変化が見られないが、新バージョンの目玉となるのがブラウザに新たに組み込まれた「Smart Browsing」機能だ。その名の通り、Web情報を素早く検索するための機能であり、ネットスケープのポータルサイト「ネットセンター」と連動して機能する。ユーザーは別個のアドレスを入力しなくても、いくつかのキーワードを入力するだけで、残りの検索作業はネットセンターで実行されるため、簡単に目的のWebページへ移動できる。また、ツールバーから「関連サイト」をクリックすれば、現在位置を基準にして関連の深いサイトへ移動することも可能だ。



画面は変更前のもの

## Etc

国内外の50万タイトルを扱う  
世界最大のCDストア

## ミュージック・ブルーバード イン ジョシチーズ

インターネット上でコンテンツサイトを運営するジョシチーズは、N2Kジャパンと共に、オンラインCDストア「ミュージック・ブルーバード イン ジョシチーズ」を開店した。

「ミュージック・ブルーバード」は、アメリカのN2Kが主催するミュージックCDオンライン販売システムで、日本ではN2Kジャパンによって運営されている。今までは、アメリカのタイトルのみを販売していたが、Webを使ったミュージック・ブルーバード イン ジョシチーズでは、日本国内で流通している約17万タイトルも取り扱う。これにより、総タイトル数は50万を越え、オンラインCDストアとしては世界最大となった。

URL: <http://www.geocities.jp>

## Etc

70万件の書籍データの検索、  
注文が可能なWeb  
TRC図書館流通センター

ジャストシステムは、同社が運営するインターネット情報サービス「JustNet」のショッピングモールBOOKコーナーにおいて、書籍専門のオンラインショップ「TRC図書館流通センター」を開店した。

書籍の検索については、ジャストシステムの情報検索システム「Justsystem ConceptBase Search1000」を採用しており、著者名やタイトルが正確に分からなくても、自然文で書籍の概要を入力するだけで、約70万件の膨大な書籍データの中から目的の書籍を探し出すことができる。複数の書籍が該当する場合は、入力した自然文と関連性の高い順に表示されるため、抽出された書籍を検索元として、再度検索をかけることも可能。検索サービスは無料で、抽出した書籍はJustNetのショッピングシステムを利用してオンラインで購入できる。

URL: <http://email.justnet.ne.jp/shop/trc/>

## Infrastructure

ニフティのフォーラムが  
ニュースリーダーを使った  
読み書きに対応

## nntpサービス

ニフティは、ニュースリーダーを使ってフォーラムの会議室へのアクセスを可能にするnntpサービスを開始した。これは、アウトLOOKエクスプレスなどの汎用ニュースリーダーを使って、会議室へ接続できるように、フォーラムをネットニュースプロトコルnntpに対応させたもので、インターネットニュースと同様のGUIで情報の参照と書き込みが行える。ニフティサービスではすでにブラウザを使ってフォーラムにアクセスできるようにしているが、今回ニュースリーダーに対応したことで、いっそう便利にフォーラムが利用できるようになった。なお、アクセスにはニフティのIDとパスワードが必須だが、会員であれば特別な手続きは必要ない。



対応ソフト: ネットスケープ・コミュニケーションズ、アウトLOOK・エクスプレスなど  
URL: <http://www.nifty.jp/support/howto/forum-nntp/>

## Infrastructure

最大1000件の宛先へ  
電子メールの同時配信が  
できるサービス

## メーリングリストサービス

ニフティサービスは、ブラウザ上からメーリングリストの開設や設定が行えるサービスを開始した。同サービスを利用すれば、メールアドレスを持つ複数のユーザーをグループ化し、一つのメールアドレスに登録して、同じ電子メールを同時に配信することが可能になる。メーリングリストの開設はニフティサービスの会員に限られるが、宛先はすべてのインターネットユーザーを対象とできる。必要となる設定はホームページ上で行えるので、初心者でも簡単にメーリングリストが開設できる。10MBのアーカイブをオプションとして設定すれば、リストの内容をインターネット上のサーバーに保存することも可能。登録できるアドレス数別に、最大300件の「Aコース」と、最大1,000件の「Bコース」が用意されている。



開設費: 1,000円  
管理費: Aコースは500円/月、Bコースは1,000円/月  
アーカイブオプション: 500円/月  
URL: <http://www.nifty.ne.jp/ml/>

## 最新デバイスドライバ情報

特集2「2D/3Dコンボカード冬の陣」(p.105~115)で紹介したビデオカードの最新ドライバをピックアップしたほか、10月上旬から11月3日までに更新されたデバイスドライバやファームウェアを集めた。富士通「NetVehicleシリーズ」の最新ファームウェアL36は、DIABLO ver.1.07に対応したものだが、今回のバージョンアップで数万台のパソコンから同時にbattle.netに接続できるようになった。おそらく、業界初のDIABLO完全対応のダイヤルアップルーターになるはずだ。

### ダイヤモンドのビデオカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ダイヤモンド マルチメディア システムズ	Viper V550	Windows 95/98	ver 4.10.01.0239	10月26日
URL: <a href="http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html">http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html</a>				
ダイヤモンド マルチメディア システムズ	Viper V550	Windows NT 4.0	ver 4.00.1381.0137	10月27日
URL: <a href="http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html">http://www.diamondmm.com/products/drivers/viperv550.html</a>				
カノーパス	SPECTRA 3200	Windows 95/98	ver 4.00.0331.1004	10月26日
URL: <a href="http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm">http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm</a>				
カノーパス	SPECTRA 3200	Windows NT 4.0	ver 4.00.0331.1003	10月26日
URL: <a href="http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm">http://www.canopus.co.jp/download/spectra3200.htm</a>				
カノーパス	SPECTRA 2500	Windows 95/98	ver 4.00.0331.1004	10月26日
URL: <a href="http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm">http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm</a>				
カノーパス	SPECTRA 2500	Windows NT 4.0	ver 4.00.0331.1003	10月26日
URL: <a href="http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm">http://www.canopus.co.jp/download/spectra2500.htm</a>				
クリエイティブメディア	Graphics Blaster RIVA TNT	Windows 95/98	ver 4.10.01.0303.034	8月28日
URL: <a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/tnt/tntpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/tnt/tntpnew.htm</a>				
クリエイティブメディア	3D Blaster Banshee Mini OpenGLドライバ(QUAKE 0用)	Windows 95/98/NT 4.0	ver 1.0.0.0000	10月9日
URL: <a href="http://www.creat.co.jp/main/tech/tnt/tntpnew.htm">http://www.creat.co.jp/main/tech/tnt/tntpnew.htm</a>				
クリエイティブテクノロジー	3D Blaster Banshee	Windows 95/98	ver 4.10.01.0105.224	11月3日
URL: <a href="http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/tnt/tntpnew.html">http://www.soundblaster.com/wwwnew/tech/tnt/tntpnew.html</a>				
STB Systems社	VELOCITY 4400	Windows 95/98	Release 1.42.0	10月22日
URL: <a href="http://www.stb.com/drivers/velocity/V4400.html">http://www.stb.com/drivers/velocity/V4400.html</a>				
STB Systems社	VELOCITY 4400	Windows NT 4.0	Release 1.31.0	9月9日
URL: <a href="http://www.stb.com/drivers/velocity/V4400.html">http://www.stb.com/drivers/velocity/V4400.html</a>				
ダイヤモンド マルチメディア システムズ	Monster Fusion 2100	Windows 95/98	ver 4.10.01.0206	10月21日
URL: <a href="http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html">http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html</a>				
ダイヤモンド マルチメディア システムズ	Monster Fusion 2100 MiniGLドライバ	Windows 95/98	ver 1.30	10月21日
URL: <a href="http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html">http://www.diamondmm.com/products/drivers/monster-fusion.html</a>				
Hercules Computer Technology社	Terminator Beast	Windows 95/98	ver 0.94	10月29日
URL: <a href="http://www.hercules.com/support/drivers/term/beast/">http://www.hercules.com/support/drivers/term/beast/</a>				
ACOpen社	3D NAVIGATOR PA70	Windows 95/98	ver 6.11.03.0	11月2日
URL: <a href="http://www.acopen.com.tw/tech/eddon/vga.htm#PA70">http://www.acopen.com.tw/tech/eddon/vga.htm#PA70</a>				
ACOpen社	3D NAVIGATOR PA70	Windows NT 4.0	ver 6.00.15.0	11月2日
URL: <a href="http://www.acopen.com.tw/tech/eddon/vga.htm#PA70">http://www.acopen.com.tw/tech/eddon/vga.htm#PA70</a>				
Matrox Graphics社	Millennium G200	Windows 95/98	ver 4.26	10月26日
URL: <a href="http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/test_drivers/fto_milg2_w95.htm">http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/test_drivers/fto_milg2_w95.htm</a>				
Matrox Graphics社	Millennium G200(WHL Certified driver)	Windows NT 4.0	ver 3.63	10月13日
URL: <a href="http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/test_drivers/fto_milg2_wnt.htm">http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/test_drivers/fto_milg2_wnt.htm</a>				
Matrox Graphics社	Mystique G200	Windows 95/98	ver 4.26	10月26日
URL: <a href="http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/latest_drivers/fto_mystq2_w95.htm">http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/latest_drivers/fto_mystq2_w95.htm</a>				
Matrox Graphics社	Mystique G200(WHL Certified driver)	Windows NT 4.0	ver 3.63	10月13日
URL: <a href="http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/latest_drivers/fto_mystq2_wnt.htm">http://www.matrox.com/mgwweb/drivers/latest_drivers/fto_mystq2_wnt.htm</a>				
ダイヤセミコンシステムズ	Revolution7	Windows 98	ver 05.06.208 ctw	10月20日
URL: <a href="http://www.digsemicon.co.jp/n9/support/drivers/rev4drv.html">http://www.digsemicon.co.jp/n9/support/drivers/rev4drv.html</a>				
ダイヤセミコンシステムズ	Revolution7	Windows NT 4.0	ver 04.06.208 ctw	9月24日
URL: <a href="http://www.digsemicon.co.jp/n9/support/drivers/rev4drv.html">http://www.digsemicon.co.jp/n9/support/drivers/rev4drv.html</a>				

### ビデオカード

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ダイヤモンド マルチメディア システムズ	Monster3D 0	Windows 95	ver 4.10.01.02030	10月9日
URL: <a href="http://www.diamondmm.com/products/support/drivers/monster-3d0.html">http://www.diamondmm.com/products/support/drivers/monster-3d0.html</a>				
カノーパス	Power Window GX/4VC(マルチモニタ対応ドライバ)	Windows 98	02版	10月30日
URL: <a href="http://www.canopus.co.jp/download/pwp4vc.htm">http://www.canopus.co.jp/download/pwp4vc.htm</a>				
NEC	MA230/280/300/330/350/400、VC26/33、VE26、VM30/305/35/40、VS230/280/300/330/350マルチディスプレイアダプターモジュール	Windows 98, Rev 1.2B	ver 4.10.01.0278	10月27日
URL: <a href="http://download.pc98.nec.co.jp/module/pc98-nx/win98/display/riva128/index.htm">http://download.pc98.nec.co.jp/module/pc98-nx/win98/display/riva128/index.htm</a>				

### ダイヤルアップルーター、ターミナルアダプター

メーカー名	ドライバ名	対応機種、対応OS	バージョン	更新日
ヤマハ	RT60L/100L/102L/140L/200L(最新ファームウェア)	-	Rev 02.02.38	10月22日
URL: <a href="http://www.rtao.yamaha.co.jp/RT/firmware/Rev2.html">http://www.rtao.yamaha.co.jp/RT/firmware/Rev2.html</a>				
ヤマハ	RTA50(最新ファームウェア)	-	Rev 03.02.15	10月26日
URL: <a href="http://www.rtao.yamaha.co.jp/RTA50/firmware.html">http://www.rtao.yamaha.co.jp/RTA50/firmware.html</a>				
富士通	NetVehicle-L/EX3/tk3(最新ファームウェア)	DIABLO ver 1.07に対応	L36	10月26日
URL: <a href="http://ftp.fujitsu.co.jp/pub/Win95/">http://ftp.fujitsu.co.jp/pub/Win95/</a>				
NEC	AtermW80(最新ファームウェア)	-	ver 2.30	10月22日
URL: <a href="http://atarn.cplaz.ne.jp/verup/w80_firm.htm">http://atarn.cplaz.ne.jp/verup/w80_firm.htm</a>				
NEC	AtermT65EXシリーズ(最新ファームウェア)	-	ver 2.00	11月2日
URL: <a href="http://atarn.cplaz.ne.jp/verup/t65ex_firm.htm">http://atarn.cplaz.ne.jp/verup/t65ex_firm.htm</a>				

## SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION

メーカー:宝島社フォース

## 超巨大ロボット視点&amp;無敵モードで最強気分が味わえる

日本のアニメをフィーチャーした演出が光る「SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISION」に、巨大化コマンドがあった。やりかたは、ゲーム中に「キーでtalkモードに入り、「MPCAMERA」とタイプする。

コマンド名からはオーバービューやサイドビューなどの視点切り替えモードを連想するが、実行すると視界を上下にスライドできる。ジャンプボタンを押しつつれば、マップの外に壁が突き出るような超巨大ロボットに変身できるぞ。ただし、強くなったわけではないので、あくまでも気分が味わえるだけだ。

さらに「MPCUP」では壁抜けができる。これであらゆるマップを自由自在に移動できちゃうのだ。

## SHOGO:MOBILE ARMOR DIVISIONのチートコマンド一覧

MPGOO	無敵モード
MPKFA	武器フル回復/HEALTH(ENERGY)が+100/ARMORが+150
MPCAMERA	視界をスライド可能
MPCUP	自由に壁をすり抜けられる
MPHELTH	HEALTHまたはENERGYが+100
MPAMMO	弾薬が最大に
MPARMOR	ARMORが+150
MPPOS	現在地の座標が表示される



「MPCAMERA」で超巨大ロボットに変身。敵の目の小がみんな壁の奥に見えてしまう



「MPCUP」を使えば、壁も地面もすり抜けて、中層階までできちゃうので、目撃されていなくてもシールドにも入れるぞ

# いかに最強チートコマンド

## Age of Empires:The Rise of Rome

メーカー:マイクロソフト

ドラゴンが空を飛び回り、赤ちゃんが敵を虐殺する  
チートコマンド一挙公開

「Age of Empires」は、原始時代から中世までの人類の歴史をモチーフにした戦略シミュレーションだ。今回のアドオン「The Rise of Rome」には、ゲームの雰囲気やファンタジーやSF風に変えてしまうチートがあった。

まず、チャットウィンドウで「king arthur」とタイプしよう。すると、普通ならタカやハトが飛んでいるのだが、何とドラゴンに変ってしまうのだ。

さらに、「pow big mamma」(ビッグママのおしおき)とタイプ。戦軍に乗った赤ちゃん「BabyPez」が現れて大砲をぶっ放すぞ。ちなみに、このユニットがゲーム中最強のキャラクターになる。



クワッルと一緒にハトの鳴き声があるから判断していいから、ドラゴンがドラゴンが最強に大空を飛んでいる。でも、飛翔していても死なないぞ



「pow big mamma」と入力すると出現するBabyPez(赤い中央)は、自分の周囲の敵を、どこどこを飛翔して攻撃する。敵の死骸が山積みになっていくほど強力なパワーアップ

## Age of Empires:The Rise of Romeのチートコマンド一覧

pow big mamma	BabyPezが出現する
stomblily	メックのようなドラゴン200が出現する
convert shad	戦闘ユニットとして、電フワンスが出現する。敵を転倒させて倒す
king arthur	空を飛んでいる鳥がドラゴンになる

(以下は、Age of Empiresでも使用可能)

QIEDEIE	プレイヤーのユニットが全回復
RESGN	プレイヤーが酋長を殺してゲーム終了
HARI KARI	酋長が倒れてゲーム終了(遠慮より思慮)
REVEAL MAP	すべてのマップが表示される
PEPPERONI PIZZA	食料が1000増える
COINAGE	金が1000増える
WOODSTOCK	木が1000増える
QUARRY	石が1000増える
NO FOG	敵軍の視界をオフ
GAIA	ゲームを放棄し、マップ上の動物を操作して遊ぶ
FLYING OUTCHMAN	空と空ランダムが出現

## ニードフォースピードIII ホットバーシュート

## マイカー変更コマンドもパワーアップ 全車両を自在に変えよう

前作の「ニードフォースピードIII SE」のチートコマンド(6月号で紹介)では、マイカーだけが変更できた。今作では、全出走車が変更されるコマンドも用意されている。チートコマンドもパワーアップしたということだ。

まず、マイカーだけをプレミアムカーに変更するコマンドは、メニュー画面のどこからでも入力可能。グラフィックのディテールもしっかりしているし、プロフィールも紹介されている。

全車変更コマンドは、メニュー画面で「レース開始」にカーソルを合わせてコマンドを入力。数字はテンキーではなくキーボード上端を使う。入力に成功すると、「シユーン」という効果音が流れるので、そのままレースを始めよう。通常なら車が表示されるロード中の画面が、コースの紹介に変わっている。なお、全車変更はシングルレースしかできない。

今回のプレミアムカーには、日本車も多数登場する。マツダ・ミュータ(日本名ロードスター)、トヨタ・ランドクルーザー、三菱エクリプスなど、アメリカで売れている車だ。どれもガリスフェイスモードの対向車として登場するクルマたちだが、アメリカの車社会の描写に日本車は欠かせないのかもしれない。全車変更コマンドのクルマたちは、本来は一瞬ですれ違っていくクルマとして設定されたためか、グラフィックのクオリティは低い。マツダ・ミュータが持つ美しい曲線フォルムも四角い箱になってしまっている。パンヤワゴンなど、RV車が多いのはそのせいかもしれない。

残念ながら、前作登場して笑わせてくれた「恐竜」「本箱」「売店」「ミニカー」は、今回は発見できなかった。チートコマンドもリアル志向になったようだが、唯一「スクールバス」が残っている。黄色いバスがそろって走る姿は、まるで遠足に出かけたような光景だ。

メーカー:エレクトロニック・アーツ・スクウェア

## ニードフォースピードIII ホットバーシュートのチートコマンド一覧

## &lt;マイカー変更&gt;

emhcar	エル・ミーノ
jag	ジャガー-XJ6R-15

## &lt;全車変更&gt;

go01	マツダ・ミュータ
go02	トヨタ・ランドクルーザー
go03	貨物トラック
go04	BMW 5 シリーズ
go05	フォード プリマス 1971年型
go06	フォードピックアップ乗付き
go07	ジープ チェロキー
go08	フォード フルサイズワゴン
go09	フォードマスタング 1984年型
go10	シェビー ピックアップ
go11	レンジローバー
go12	スクールバス
go13	タクシー
go14	シェビー 貨物車バン
go15	高ルボ ステーションワゴン
go16	セダン
go17	バトカー(クラウンビクトリア)
go18	バトカー(三菱エクリプス)
go19	バトカー(ボンティアック グランダム)
go20	バトカー(レンジローバー 山崎仕様)
go21	貨物トラック(go03と同じ)

## &lt;その他のコマンド&gt;

empire	ボーアストラック(Empire City)が 使用可能に
gotast	マイカーを速くする

タクシーは「go13」で登場する。そのほか「taxi」でいう黄色いタクシーの横顔が写っている。



全車変更コマンドに成功すると、ゲームロード直後のコース紹介になる。



バトカーは「go17」「go18」「go19」「go20」の4種類がある。バトカーだけのレースは通常モードでもマムといはれずだ。



前作でも登場したスクールバスは「go12」ちなみに、アメリカのほとんどの州では、スクールバスを追い越ししてはいけないと決まっています。



## GAMER'S PIT

ハード、ソフトを問わず、ゲーム攻略以外のすべての疑問にお答えするこのコーナー。ネットワークゲームに関して不安に思っていることやパソコンゲームに関する疑問をここで解決しよう。

文/中島 渉



先日UNREALを購入して早速起動してみました。3DNow!テクノロジーを使用するための設定が分かりませんでした。UNREALのホームページや、AMDのホームページを見ましたが分かりません。UNREALで3DNow!テクノロジーを使用する方法を載せて下さい。

(高知順・鈴原誠)



UNREALはAMDのCPU、K6-2に採用されている3DNow!に対応して作られたタイトルです。本稿執筆時点の最新パッチであるバブリックベータ、Ver.219では3DNow!に関する不具合が解消されています(<http://www.unreal.com/downloads/>)。

3DNow!は画像描画能力をより高めるための技術であるMMX命令に、21の新たな命令を追加したものです。3Dアクセラレーターが本来担うべき処理をCPUで行うことによって、グラフィック処理を高速化させています。つまり、3DNow!に対応したソフトウェアであれば、3DNow!の持っている命令を使用してプログラミングがなされているということになります。

また、UNREAL自体はDirectX5でも動きますが、3DNow!はDirectX6.0からサポートされるようになった機能です。つまり、3DNow!を利用するためには、これに対応したCPUとDirectX6.0の搭載が必須条件となります。UNREALはこの条件さえそろえば、自動的に3DNow!機能を利用するようになっています。



ホームページでよく「Internet Explorer 4.0以上を推奨します」などの注意書きがありますが、違うブラウザで見た場合、どんな不具合があるのですか? (岩手県・仲居裕一)



ホームページは通常、HTMLという形式でファイルを作り、それをブラウザで読み込んで表示させます。ホームページを見ると、文字一つ取っても色や字体、大きさなどいくつもの要素がありますが、これはHTMLに一つ一つ指定を書き込んでいるわけです。

その書き込み方式として、HTMLタグとJavaScriptという2種類が一般的となっています。HTMLタグはW3C(注)から勧告されたものを、ブラウザ制作会社が組み込むという形式をとっています。JavaScriptはホームページの表現力を高めるためにネットスケープとサン・マイクロシステムズが共同で開発したものです。

さて、ご質問の内容についてですが、HTMLタグとJavaScriptはバージョンアップが繰り返



IE3.0でUOの公式サイトを閲覧してみたところ(左)、ブラウザが「レイヤー」に対応していないために、画像の重なりあわせがうまく表示できなかった。そこで、NN4.0で同じサイトを表示してみると(右)、こちらでは、画像の重なりあわせ処理が正確に行われている。

返されてきました。このため、ブラウザ側がどのバージョンに対応しているかによって表示の仕方が微妙に異なってくるのです。つまり、同じHTMLタグで記述されているものでも、インターネットエクスプローラ(以下、IE)3.0とIE4.0では採用しているHTMLタグのバージョンが異なるため、最悪の場合には何も表示されないホームページができてしまうこともあります。

例えば、画像と文字を重ねて表示する「レイヤー」は、ネットスケープナビゲーター(以下、NN)4.0で初めて採用された機能ですから、IEやNN3.0ではホームページ作者が意図せぬ場所



をタックで「ソースを表示」を選択すると、表示されているホームページがどんな命令で書かれているかが分かる。<script>の部分がHTMLタグ、<img src=「javascript:」>と</img>というタグで囲まれた部分がJavaScript

に画像が表示されてしまうでしょう。

また、ホームページの閲覧者が使用しているブラウザごとに、HTMLタグやJavaScriptを変更することは多大な労力を必要とします。このため、ホームページ作者は推奨ブラウザを指定することが多いのです。

注: The World Wide Web Consortiumの略で、WWWに関する規格を決めている(<http://www.w3.org>)。



電子メールにある、ヘッダーについて教えて下さい。「Subject」(件名)や「Date」(日付)などは分かるのですが、その他「Message-ID」や「Received」「Reply-to」などにどんな意味があるのかよく分かりません。これらはどういうものなのでしょう？

(東京都・酒谷弘幸)

ヘッダーがあるおかげで、電子メールはきちんと送受信できるようにできている。影の立役者といえるところだ

普通の郵便のように宛先、名前、住所(電子メールの場合はメールアドレス)は、電子メールを送信するときに必要なものです。電子メールを正しく受信者に配達するために、実際のメッセージの前に宛先などの情報を付加します。これをヘッダーと呼びますが、通常、送受信者はこの部分を見ることはありません。送信者がSubjectや宛先メールアドレスを入力したときに、電子メールソフト側でヘッダーとして処理されます

ヘッダーの部分は、インターネットでメッセージを送る際の基準を定めるRFC(Request For Comments)822で定義されています。詳しいことはここでは省きますが、このRFCに沿ってヘッ

ダーが付加され、電子メールが送受信されているのです。

「Message-ID」と「In-Reply-To」は、対になって使用されるもので、電子メールの識別に利用するものです。「Message-ID」は、重複しないような識別番号を持たせて正確に受信者に配達するためのものです。「In-Reply-To」は、どの電子メールに対する返答なのかを記録している部分です。電子メールソフトでは、ツリー状に電子メールの履歴を並べ替えるものがありますが、それはこれらを利用しているからです。また、「Received」は、電子メールの経路を記録するもの。プロバイダーと契約すると、電子メールのメールアドレスとメールボックスが利

用できるようになります。このメールボックスに到達するまでにいくつかのプロバイダーを経由してきたかを示しています。

「Reply-To」は、ある電子メールに対しての返答の宛先を指定するときに使用するものです。メーリングリストで配信された電子メールに個人的に返答するときには、その配信者にのみ電子メールが届けばよいわけです。このようなときに、「Reply-To」を使用して宛先を指定する必要があります。

通常は見ることのない電子メールのヘッダー部分ですが、このように細かく定義されているために、正確に私達の手元へ届くようになっているのです。

QUAKE IIのMAP作成ツールが販売されているかどうか教えていただけないでしょうか。QUAKEやUNREALは、それぞれMAP作成ツールが出ていますが、QUAKE IIに関しては、聞いたことがありません。しかし、インターネット上でたくさんの追加MAPが配布されているので、QUAKE IIのものも出ていると思います。

(大阪府・横田則夫)



QUAKE IIのレベルエディター(MAP作成ツール)は、いくつも発表されていますが、QUAKE、HEXENなどのレベルエディターをQUAKE IIに対応させたものがほとんどです。また、ほとんどがシェアウェアやフリーウェアとして流通しています。販売されているQUAKE II専用のレベルエディターには「Deathmatch Maker II」(virtus社)があり、これは秋葉原でも販売されているようです。

QUAKE IIに対応した代表的なシェアウェアのレベルエディターには、Worldwide Microtronics社の「qED2」(<http://www.3dmatrx.com/>)や、Armin Ripgo氏が開発したQuark(<http://www.planetquake.com/quark/>)があります。このう

QUAKE、HEXEN II、QUAKE IIに対応したQuarkは、手軽なレベルエディター。操作もシンプルで分かりやすい

ち、Quarkについてはデバッグに参加される方には課金されません。まだベータバージョンなので、このような配布形式をとっているものと思われる。

アメリカでは、レベルデザイナーと呼ばれる人たちが活躍しています。レベルエディターで制作したマップをインターネット上で配布し、いろいろな人々とマルチプレイをしてみたいかたがたが、

疑問、質問は編集部まで、Eメール(playonline@axela.co.jp)もしくはアンケートハガキでお送りください。どんなささいな質問でも構いません。採用させていただいた方にはPlayStation特製グッズを差し上げます。



# 付録CD-ROMで実体験 ネットワークゲーム体験版の使い方

## 収録ソフトのインストール方法

### ABE'S EXODUS

①付録CD-ROMのABE'S EXODUSフォルダに収録されている[ABEDEM0 ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### ANCIENT CONQUEST

①付録CD-ROMのANCIENT CONQUESTフォルダに収録されている[ACD222 ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### Age of Empires

①付録CD-ROMのAOEフォルダに収録されている[MSA0EDX.EXE]をダブルクリックしてください。

②注意 Microsoft Age of Empiresについての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。

©1997 Microsoft Corporation All rights reserved.

### Age of Empires Expansion: The Rise of Rome

①付録CD-ROMのAOEフォルダに収録されている[README\_J.DOC]を参照の上、インストール・実行してください。

②注意 Microsoft Age of Empires Expansion The Rise of Romeライブラリ版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用したために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。

©1997-1998 Microsoft Corporation All rights reserved

### BARRAGE

①付録CD-ROMのBARRAGEフォルダに収録されている[BARDemo.EXE]をダブルクリックしてください。

### BLOOD II

①付録CD-ROMのBLOOD II フォルダに収録されている[B2DEMO ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### COUNTER BLOW

①付録CD-ROMのCOUNTER BLOWフォルダに収録されている[CB\_OEMO.EXE]をダブルクリックしてください。自動的にファイルが解凍されます(解凍先のフォルダはデフォルトのままにしてください)。

②解凍先のフォルダ内にある[GAME\_CB.EXE]をダブルクリックしてください。

### Q3D-TEST: ALPHA OEMO VERSION 3

①付録CD-ROMのQ3D-TESTフォルダに収録されている[Q3DEMO3.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[Q3O.EXE]をダブルクリックしてください。

※本誌 114、115 でのベンチマークテストに使用したソフトです。

### Q3D-TEST: TRAILS3

①付録CD-ROMのQ3D-TESTフォルダに収録されている[Q3OEMO3PLUS.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[TRAILS.EXE]をダブルクリックしてください。

### ダークアイズ-ビー

①付録CD-ROMのDARKEYESフォルダに収録されている[DE.AVI]をダブルクリックしてください。

### OETHKARTS

①付録CD-ROMのOETHKARTSフォルダに収録されている[OETHKARZ.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### ENEMY INFESTATION

①付録CD-ROMのENEMY INFESTATIONフォルダに収録されている[EI\_A.ZIP]、[EI\_B.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[EI.EXE]をダブルクリックしてください。

### FOGCITY2

①付録CD-ROMのFOGCITY 01フォルダに収録されている[FC2\_210.ZIP]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダの中[FOGCITY2 01]フォルダ内にある[FOGCITY2.EXE]をダブルクリックしてください。

### トワイライクスプレッスゴルフ98

①付録CD-ROMのGOLF 98フォルダに収録されている[GOLF98.EXE]をダブルクリックしてください。

②自動的にファイルが解凍されますので、解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### HARD TRUCK: ROAD TO VICTORY

①付録CD-ROMのHARD TRUCKフォルダに収録されている[HTDEMO(2).EXE]をダブルクリックしてください。

### HERETIC II

①付録CD-ROMのHERETIC II フォルダ内に収録されている[HE2DEMO\_USA.EXE]をダブルクリックしてください。

### パナソニックHi-HQ接続サインアップキット

①付録CD-ROMのHi-HQフォルダの中にあるDDCフォルダ内のテキストをご覧ください。[NYUKAI.EXE]をダブルクリックしてください。

### LOOPITクライアントソフト

①付録CD-ROMのLOOPITフォルダに収録されている[初めにお読みください.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

②LOOPITを使用するには登録(無料)が必要です。スタートメニューから[プログラム]→[LOOPIT]→[MANUAL]をダブルクリックしてマニュアルを参照の上、利用する前に<http://www.loopit.ne.jp/register/agreement.html>でIDとパスワードを設定し、電子メールを受け取ってください。※p.080の記述に詳細が記載されていますので、併せてご覧ください。

### ODN接続サインアップキット

①付録CD-ROMのODNフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、[DDNSIG 1.EXE]をダブルクリックしてください。

### Pinball Arcade

①付録CD-ROMのPINBALL ARCADEフォルダに収録されている[README.TXT]を参照の上、インストール・実行してください。

②注意 Microsoft Pinball Arcadeライブラリ版についての電話サポートは受け付けていません。また、本ソフトウェア製品を使用しのために直接的または間接的に生じた損害については、弊社は一切の責任を負いません。

©1998 Microsoft Corporation All rights reserved

### POWERSLICE

①付録CD-ROMのPOWERSLICEフォルダに収録されている[POWER SLICE\_OEMO\_046.H2P]をWINZIPなどのZIPファイル解凍ツールで解凍してください。

②解凍先のフォルダ内にある[SETUP.EXE]をダブルクリックしてください。

### SHOGO: MOBILE ARMOR DIVISION

①付録CD-ROMのSHOGOフォルダに収録されている[SHOGOINS.EXE]をダブルクリックしてください。

### TOMB RAIDERS

①付録CD-ROMのTOMBRAIDER3フォルダに収録されている[TDMS RAIDERS (OEMO).EXE]をダブルクリックしてください。

### TOPGUN HORNETS' NEST

①付録CD-ROMのTOPGUN HORNETS' NESTフォルダに収録されている[TOPGUN HORNETS' NESTDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

### WWII FIGHTERS

①付録CD-ROMのWWII FIGHTERSフォルダに収録されている[WWII FIGHTERSDEMO.EXE]をダブルクリックしてください。

# Play Online SQUARE

## 読者コーナー

新しい表紙の紙がとても気に入っています。すべすべが良いです。(富山県・薄田善寛)

本の表紙の材質変わりましたよね。こっちのほうがいいですよ。これからも頑張ってください。(長野県・土屋良太)

そうなんです、お客さん！さすがにお目が高いですね。このすべすべ具合、いいでしょ？滑らかな肌触りはネットワークゲームにピッタリです。なぜかって？えーと……ほら、通信トラブルが重いとゲームの動画処理がカクカクしちゃうよね。より滑らかなゲームプレイがじゃぶん楽しめるほどの、通信インフラ整備が日本でも早く進むといいな、という願いが込められているのさ。……多分、と、とにかく、これからもご愛顧のほど、よろしくお祈りしますね。

Play Online上では、非常に珍しいMacユーザーです。ネットワークゲームのMac版が出る前は、SoftWindows上でWindows版のゲームをプレイしたりしていました。たまにはMacのゲームも取り上げてください。(茨城県・伊藤博之)

Macユーザーにもネットワークゲームが多いことは、DIABLOのMac版の人気を見て明らか。実は、ここだけの話ですが、水面下でMacユーザー向けの企画が進行している模様です。来月号辺り、新しい動きが見られるかもしれません。これ以上は秘密。

ゲーム歴21年の私が、初めて「これだ!!」という雑誌に出会えました。これからもネットワークゲームの良き情報源として頑張ってください。

(京都府・長田和也)

そうです！これなんです、これ！Play Onlineは、みなさんの「これ!」になることを目標に掲げ、日夜努力し続けてきたのです。地道な努力が実を結び、今は本当なんです。うれしいですが、われわれ編集部はまだ満足していません。次なる目標は「それ!」になることです。

Network Game of the Year、各部門ごとに記入するのが苦痛しました。知らない(興味がない)中から選ぶのですから。記入を飛ばすのも無難になりそうだし、自分の1票で、ほかの人の真実な1票に影響するの気が引けるし……(数日間)……各誌の映画賞、選挙の無関心などが種をよきつつ、過去の各誌を読み返しなら、フー、終わった!その時、ゲームソフトが数本手元に……アレ?

(兵庫県・岡本吉生)

おかげさまで、Network Game of the Yearのために皆さんの投票をいただきました。読者の1票1票には、それぞれにこのような審査過程があったのかも知れません。大切に扱わせていただきます。それにしても、岡本さん、審査のために実際にゲーム買わないで、すごすぎです。真剣に審査してください、ありがとうございました。いよいよ来月号2月号(12月24日発売号)にて、審査結果が発表されます。お楽しみに!

11月号の「フライングシューターパーフェクトガイド」は最高に興奮した!まさに、むさぼり読んだという表現がピッタリであろう。確かに興味はあったが、数層の高かった世界だったので、今回の企画により大きく心動かされた。(神奈川県・下村亮太)

フライングシューターの特集ってました!ぜひ連載してほしい!あと、フライングシューターの記事も収録してほしいです!

(福岡県・森 光秀)

同様に多数。本誌11月号の「フライングシューターパーフェクトガイド」は、FSファンの絶大な好評をいただきました。これからも、面白くFSのゲームは積極的に取り上げていきますので、ご期待ください。今月号の付録CD-ROMにも、FSのゲームが収録されています。ぜひお試しください。

まさに時代に合った雑誌です。毎月楽しみにしています。(愛知県・松重宗明)

かつてBO&WY時代の氷室京介は、人気最盛期に「BO&WYが時代に追い付いたんじゃないや。時代がBO&WYに追い付いたんだ」と言っていました。カッコいいですね。早くPlay Onlineにも追い付いてくれないかなー。

## N P O N E T N E W S

人とのコミュニケーションが重要なネットワーク。そこには現実の世界と同様に、さまざまな人間関係があるはず。Play Online SQUAREでは、そんなネットワーク上で起こった事件のレポートを募集しています。

他人に目撃したくせに、うしろめたいスクリーンショットをお持ちのあなた。編集部までお送りください。ネットワークゲームの中でのあなたの確かな瞬間を報道に提供します。編集長まで、フロッピーまたは電子メールでお送りください。なお、お送りいただいたフロッピーのご返却はできませんので、あらかじめご了承ください。



うそをつくなー! MOTOR HEADはマジで面白いぞ! 本誌10月号のデータコンマダーで紹介されたデータコーナーを愛するあなた、ぜひお送りください。

## 自慢ショット

「MOTORHEAD」をプレイしていたら、すごいことを発見してしまいました。Bボタンでダッシュしながら、Aボタンでジャンプすると、すごく高く飛べるのです。私はこれを「スーパージャンプ」と命名しました。(宮城県・ストイコPHS)

## Play Online SQUAREへの投稿方法

アンケート・資料請求ハガキの空欄に記入してお送りいただくか、官製ハガキ、または電子メール(playonline@axela.co.jp)で、お願いいたします。

〒153-0042  
東京都目黒区青葉台 3-1-12  
株式会社アクセラ  
第二編集局 Play Online編集部  
〇〇〇〇係

Play Online SQUAREに採用させていただいた方には、Play Online特製グッズを差し上げます。

## 第8回 魔法に関する表現を覚えよう &lt;ULTIMA ONLINE編 VOL.4&gt;

今回「UTIMA ONLINE」編も第4回を迎える。今回のテーマは、魔法に関する表現だ。魔法は、どうしても切れない関係にある。UTIMA ONLINEをプレイする上で、魔法なしでは生き抜くことができないと言っても過言ではない。今回のワンポイント英会話は、世界観の骨子(コア)になっている魔法に関する表現や魔法を題材とした英語表現を厳選して紹介しよう。

How are ya, fire or not? 今回のテーマは、やはり魔法。賢と魔力を極めたウィザードたちだけではなく、市井の民、素人は魔法まで、すべての民が魔法を使いこなすULTIMA ONLINE(以下、UO)の世界、ブリタニア、この世界で、魔法と触れずに一生を過ごす者などいないに等しい。

## ●魔法関連用語表

魔法	魔法全名を指す	Spell(s)	呪文のこと
Scroll(s)	スクロール。呪文を封じられた紙アイテム	Cast	呪文をかけること
Mage	魔法使いのひと。魔法をメインスキルとしたキャラクター	Tank mage	タンクメイジ。高いHPとHPを奪せられ、重武装で戦う魔法使い。現在はバッチの影響で少なくなっている
Rege Run	結界を穿つために、ショップをリコールで渡り歩く魔法使用の神聖の日課	Fizzle/Fall	呪文をかけるのに失敗すること
Reagents/Ingredients/Reqs	呪文を発動させるために使われる8種の呪薬。たいていReqsと簡略される	Circle/Spell/Level	ブリタニアの8つに分けられた魔法系統のこと。サークル、あるいは単にレベルとも呼ぶ

## ●主要な魔法簡略表

NS	Night Sightの呪文。ダンジョンでは必須	FS	Flame Strikeの呪文。なぜかLightningには呪薬がない
RA	Reactive Armorの呪文	EV	Energy Vortexの呪文
GH	Greater Healの呪文。プレイヤーが“Heal Me”と叫んでいるときは、たいていHealではなくGHを必要としている	EQ	Earthquakeの呪文。これを使ったが最後、大変なめことが待っている。大量崩壊に似た
FB	Fireballの呪文	GT/Gate	Gate Travelの呪文
EB	Energy Boltの呪文	Res/Reas	Resurrectionの呪文

Heal Me

I'm a mage

You res me?

## ●会話例1 魔法のキャスト条件について

Dan: Hey, may I cast some questions?

ダン: よう、質問してもいいかな?

Cecil: Hi Dan, sure

セシル: ハイ、ダン。もちろんいいわよ

Dan: Can you gate?

ダン: ゲートの呪文はできるかい?

Cecil: Of course, I'm a mage =)

セシル: もちろん、わたしは魔法使いよ(^^)

Dan: I wanna gate but always fizzle...

ダン: ゲートしたいんだけど、いつも失敗するんだ...

What magery and mana do I need to cast it?

77HにはいくつのMageryスキルとmanaが必要なんだ?

Cecil: 75 over magery and 40 mana I think

セシル: 75以上のMageryスキルと、40manaが必要だと思うわ

注: 使用に I think や I guess をつけると、「多分、わたしは〜と思う」という言い方になる。確かな情報だが、利用するときに確かな情報のないやり方に見えたりするのを気をつけよう。

## ●会話例2 ダンジョンでの魔法使用

Gordon: Hey ghost stop, I can SS

ゴードン: こら幽霊、待てよ。おれはSpirit Speak(幽霊と会話する呪文)が使える

Timmy: OK, PKs

ティミー: オーク。PKがいるよ

Gordon: OK thx, Wanna go back to town?

ゴードン: そうか、どうもな。街に戻りたいか?

注: 1回1回の魔法だと、このように会話で聞かれることがある。リアルタイムで会話するUOではなおさらこういうケースが多い。

Timmy: Yeah... can you res me?

ティミー: うん.....リザレクトしてもらえないかな?

Gordon: I cast, only gate, I have scroll

ゴードン: でかいんだ、ゲートだけだ。スクロールがある

Timmy: I'd like... to where?

ティミー: 分かった、お願ひするよ.....どこ行き?

Gordon: Gello bank OK?

ゴードン: オクローの銀行だ、いいか?

Timmy: Okay...okay, no choice, pls gate me...

Thanks a lot

Can you gate?

ティミー: えー?.....まあいいや、選択の余地なしか。ゲートしてくれ。ほんとにありがとう。

Gordon: Np boy

ゴードン: いいいってことよ、ちび助。

注: ダンジョンでの魔法に関するスピーチは、ほかに「In Lore me」(制約の呪文を付けてくれ)がよく使われる。また、HP (Hit Point: 体力) を減らして逃げ回っているプレイヤーキャラクターは、敵が近くになると「Greater Healを付けてくれ」と叫んでいる。マナと魔法: 食料があるなら治癒してやるといふ(呪文は「+」で「-」にという呪文がある)という文法はUO内で確立しているもので、必要に応じて読み合わせよう。

## ●会話例3 経験と魔法の報酬

Raddy: Hi Dylan, spare me some pearls please

ラディ: ハイディラン、Black Pearlを少し分けてくれない? In our rega now

いま経験がないんだよ。

注: 「out=out of (〜を切り捨てる、からっぽで)」、our regaで経験を使っている状態。

Dylan: okay, how many?

ディラン: はい、いくつだい?

Raddy: 3 please

ラディ: 3個ほしいな

Dylan: Here

ディラン: ほらよ

Raddy: thanks =) Rega are so expensive

ラディ: ありがと(^^) 経験ってホント高いよね

Dylan: yeah I must buy them everyday

ディラン: まったく、毎日買わなきゃいけないよ

Raddy: why don't you stock rega in your bankbox?

ラディ: 銀行の金庫にストックしたらどう?

注: why don't you ~で「〜したらどう?」という助言になる。別に「ねえ待て〜しなよ?」と責めているわけではない。

Dylan: already do it...but I use each 100 over rega per day

ディラン: とっくにやってるよ.....でもさ、おれ1日に経験を100個は使うんだよな

注: per day (1日あたり)

Raddy: DOH really?

ラディ: ゲーッ、マジで?



# Play Online

1

January  
No. 008

発行人：小島文雄  
編集人：宮崎秀規  
発行所：株式会社アクセラ 第二編集局  
Play Online編集部  
〒153-0042 東京都目黒区青葉台3-1-12  
電話03(3464)8260 (大代表)  
電話03(3464)8258 (編集部)  
FAX03(3464)8259  
電話03(3464)8285 (販売部)  
電話03(3464)8275 (広告部)  
発行日：1999年1月1日 (毎月1日1日発行)  
1998年9月30日第三刷郵便物認可

編集長：辻 英之

デスク：長尾真樹

編集：坂之上延隆／橋田文雄／佐藤啓二／相士貴光

アートディレクター：佐伯 誠

アメリカ駐在：Kaiko Okutani

表紙イラスト：横山 宏

イラスト：S.Kohei

DTPデザイン：ビックジェイ株式会社  
株式会社東京トランスメディア  
パワーハウス／登勢子

写真：吉田 武／大澤 誠／神田喜和

印刷：凸版印刷株式会社

- 本誌で紹介しているゲームの内容、価格等に関する情報は、編集部ではお断りできません。
- ©1998 ADAMに収録されているソフトウェアの著作権は、権利元各社が保有します。
- 本誌掲載記事の無断転載を禁じます。

Copyright©1999 AXELA Corporation

## Play Online 2月号予告 (12月24日発売)

### 特集1 最新パソコンゲーム徹底攻略

グラフィック・技術ともに大幅なバージョンアップを果たした、bungie.netでの対戦が熱い「MYTH: THE SOULBLIGHTER」の攻略情報がついに登場。そのほか「BALDR'S GATE」徹底攻略第2弾を上りディープに展開。

### 特集2 第1回ネットワークゲームオブザイヤー発表

前号の投票で選ばれた、ネットワークゲームの発表を行います。各部門賞の発表はもちろん、最も優秀であるネットワークゲームオブザイヤーも同時に発表。あなたの投票したゲームは、選ばれているのでしょうか？

### 別冊付録 ポピュラス：ザ・ビギニング 強い神様になれる本

シングル・マルチプレイ両方が面白いシリーズ最新作の「ポピュラス：ザ・ビギニング」。完全3D化されたこのゲームの攻略情報をハンドブック形式で収録。データ周りの情報はもちろん、シングルプレイ時にも役立つ戦術面も完全網羅。強い神様になるには必須だ。

## 編集後記

■免許取りたての人が、後部ワインドウに右翼マークを付けるのはよく見る光景だ。しかし、右翼マークが取れることになる、言うマークを付けたくなるようだ。しかも、それらのマークは、たいがい何の意図もないのかよく分からない。「赤ちゃんが乗っている」「最大積重：積めるだけ」「クマ地獄注連」など、訳の分からないものやオーバーロード、リアル志向を売りにするレースゲームでは、これらのマークを付けられるオプションは必要なのでは。(with1)

■年末に向けて、DUAKE系3Dシェーディングの新作が相次いで登場している。個人的に最も注目しているジャンルなので、すべてプレイしているが、いままへ黄色だと思っただけ、クランゴウを主人公に描いたゲームのアイデアはなかなか手がない。自分がカブトのみいたを誰にも人様になるという点で感情移入しないが、ビカザ電流でプレイするのはマンガもしいない。(真黒)

■今号のビデオカード特集は参考になりましたか？ 予想どおり「Riva TNT」が圧倒的な強さを見せられました。1600X1200ドットでDUAKE IIのDefault OpenGLモードでサクサクするというのは、Voodoo2の強みモードでもできない富貴だ。私は、ダイヤモンド・マルチメディアさんかいたいた「Viper V550」とナオの21型モニターを使って、華DUAKE IIを楽しんでいます。RIVAとHALF LIFEといったOpenGL対応ゲームに注目しているゲーマーであれば、絶対にTNTがなくてはならない。(張之上)

■最近の楽しみは、家の東口に集まることである。昔は仲間とバヤリと飲んで店に行き、キャンプ場であんな道敷いたのがストレス解消だった。しかし、休むとくると、そうでもない。仕方なく、マフットキョウでかみそり美容師 熊の店へ買い、熊沢や伊藤の熊を湯船に浮かべて、湯温に気分が通るわけである。「こんなことやって楽しいのか？」と、自問する者もあるが、今夜は「ツム」日本の名産」にチャレンジ。(ヤナギ)

■休日、思い切り眠ってしまふ。学校の睡眠時間が短いだけに、休日には余裕で12時間以上寝てしまふ。起きると目が覚めてしまふが、そんな状態で頭を動かすのが好きだ。すでにたふれに近いくちの中、フワフワと何も考えずに歩いていると、それだけで美事に感じられてくる。ただ、はたから見るとかなりの危険人物に見えるというが事実だ。そうしたこともあって、なかなかの楽しみを他人に教えることはできない。非常に残念だ。(KZ)

■先日、約1年ぶりに市谷で昼食を取った。カワカミという名前の中東料理屋。市ヶ谷駅南口徒歩3分まで出ているのに、驚かされた。ここは中国もしくは韓国か、あるいは、あるいは日本経済立りの広東語が飛び交う。特に、ごんごんが本格的だ。米にやや粘り気のあるチャーハンや、ネーローロ一級などは、上海のそれと同一味がある。何よりも魅力は、普通の1.5倍の量3分の2の値段。1日6食で週ごとに大満足時代まで続いていた。カワカミも、もっと頑張って編集部のある市谷に支店を作ってくれ。それなら、おれは必ず毎日通うぞ。(ふく)

■増設の巻、書籍2巻、プロモーションとさまざまな仕事でグラウンドワークのように重なって、ヘビークロスを過ごす最近の出来事。凸版印刷に緊急の電話をかけたつもりだったが、出た返事は「はい、株式会社アクセラです」「あ、間違えました」と思わず電話を切ったのが、横で佐藤君がニヤリと笑っているが、笑顔を置いたのだ。編集部内では一瞬沈黙が流れた……。(佐伯)

Play Onlineのホームページでは、各ゲームメーカーへのリンクやアップデート情報など、ネットワークゲーム者必見の情報満載です。また、本誌で伝えきれなかった最新情報や、ネットワークゲームのための掲示板も用意しました。ぜひ、一度ご覧ください。

URL <http://www.play-online.com/>

### 広告索引／広告企業URL

表2見開き

表3

p.002, 003

p.006, 007

p.008, 009

p.010

p.011

p.012

p.013

p.129

片経書ガスター

NTTデータ

ツクダナジ

日本テレコムOON

松下電器産業

アートディンク

メテイクエスト

マイクロソフト

コーエー

エムスワイエンタテインメント

OVERTOP

セブツウェア

[www.sega-nextech.co.jp](http://www.sega-nextech.co.jp)

[www.gamersdream.ne.jp](http://www.gamersdream.ne.jp)

[www.odn.ne.jp](http://www.odn.ne.jp)

[www.hi-ho.ne.jp](http://www.hi-ho.ne.jp)

[www.artdrnk.co.jp/](http://www.artdrnk.co.jp/)

[www.mmj.co.jp](http://www.mmj.co.jp)

[www.microsoft.com/japan/games/](http://www.microsoft.com/japan/games/)

[www.koei.co.jp](http://www.koei.co.jp)

[www.zoo.co.jp](http://www.zoo.co.jp)

[www.messe-sanoh.co.jp/](http://www.messe-sanoh.co.jp/)

[www.csware.co.jp/](http://www.csware.co.jp/)



EIDOS  
INTERACTIVE

# TOMB RAIDER III™

ADVENTURES OF LARA CROFT

トゥームレイダー 3

わたしは……、  
ララ・クロフト

EIDOS  
INTERACTIVE  
**AIR**

日本語インストールガイド付英語版

EIDOS  
INTERACTIVE  
**完全日本語版**

11月27日発売

価格: 7,800円(税別)

12月18日発売

価格: 7,800円(税別)

Windows® 98/95 CD-ROM

[www.eidos.co.jp](http://www.eidos.co.jp)

アイドス・インタラクティブ ユーザーサポート tel: 052-775-8380

制作・発売: アイドス・インタラクティブ株式会社  
販売: ツクダシナジー株式会社

**CORE**

TOMB RAIDER III © and TM 1998 Core S.A. Limited. © Eidos Interactive Limited. All Rights Reserved.

世界のデジタル・エンタテインメントをお届けします

エクススクレーシブ・ディストリビューション(販売元): ツクダシナジー株式会社

東京都新宿区高田馬場1-24-16内田ビル〒169-0075 / TEL: 03-5272-8955 / FAX: 03-52728490 / Information@tsy.co.jp

資料請求 No.H03

  
Tsukuda Synergy



# RETROMAGS

Our goal is to preserve classic video game magazines so that they are not lost permanently.

People interested in helping out in any capacity,  
please visit us at [www.retromags.com](http://www.retromags.com).

No profit is made from these scans, nor do we offer anything  
available from the publishers themselves.

If you come across anyone selling releases from  
this site, please do not support them and do let us know.

Thank you!

